10/2001 Ausgabe 53 DM 4,50
Belgien bfr 106,- ▮ Dänemark dkr 19,50 ▮ Italien Lit 5.100 ▮ Luxemburg lfr 106,- ▮ Niederlande hfl 5,80
Österreich ös 34,- ▮ Schweiz sfr 4,50 ▮ Griechenland DR 850,- ▮ Spanien Pts 440,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA
4 394373 904505 10

POKÉMON • GAME BOY ADVANCE • GAMECUBE • N64

N-ZONE

NUR DM 4,50 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

DOPPEL-POSTER!

Space World & Paper Mario

INTERVIEW

Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto über Zelda & Co.

REPORTAGE

Alles über Space World, Nintendo Show & ECTS

NINTENDO 64

Paper Mario

GAMECUBE

Endlich: Wir haben die Traumkonsole getestet!

GAME BOY ADVANCE

Wario Land Advance
Crash Bandicoot

GAME BOY COLOR

Zelda: Oracle of Ages/Seasons

POKÉMON MINI & STADIUM 2

DIE NEUEN POKÉ-KNÜLLER!

WIR HABEN IHN: GAMECUBE

ERSTER TEST!

WAHNSINN: ERSTE EINDRÜCKE IM HEFT!

Mit 4 Pokémon-Karten

www.gameboyadvance.de

Mario Kart: Super Circuit TM © 1992, 2001 Nintendo. Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS. TM and ® are trademarks of Nintendo.

N-ZONE

UNABHÄNGI… …MPETENT

Wir haben den GameCube!

Am 14. September war es endlich so weit. Der GameCube ist in Japan erschienen. Unser Japan-Korrespondent Warren Harrod holte bereits als einer der ersten Glücklichen frühmorgens die drei für uns reservierten Exemplare ab und schickte sie per Super-Hurtig-Schnell-Eil-Express-Kurier nach Deutschland. Wir stoppten die Druckmaschinen und nahmen uns 48 Stunden Zeit, um für euch als erstes Magazin in Deutschland die ersten Eindrücke zusammenzufassen. In der kommenden Ausgabe werden wir euch in einer exklusiven „Akte GCN"-Beilage ausführlich über die Hardware, die Spiele sowie die Zukunft des GameCube informieren. Bis dahin könnt ihr euch in dieser randvoll mit heißen Infos und Tests gefüllten N-Zone die aktuellsten Messe-Infos von der Space World, der Nintendo Show oder der ECTS zu Gemüte führen oder die lange erwarteten Tests zu den deutschen Versionen von Paper Mario, Pokémon Stadium 2 oder Zelda: Oracle of Ages/Seasons genießen. In der Zwischenzeit zocken wir die ersten GameCube-Spiele und bereiten einen Riesentest zu Pokémon Crystal Edition für die kommende Ausgabe vor! Viel Spaß beim Lesen!

Hans Ippisch

Redaktionsdirektor

Mit Aufklebern, 2 Postern und 4 Sammelkarten!

INHALT

NEWS

GAME BOY COLOR
Lufia: The Legend Returns 8
Santa Claus Junior 8

GAME BOY ADVANCE
Denki Blocks 6
Fire Eaters: Zero Bandits 5
Jacky Chan Adventures 4
Kaiserta 4
Lady Sia 5
Mario Advance 2 7
No Rules: Get Phat 6

JAPAN-NEWS 4

NINTENDO 64
Madden NFL 2002 4
Powerpuff Girls 4

POKÉMON
Celebi-Tour 2001 10
Card e Reader 10

GAMECUBE
Die offiziellen US-GameCube-Farben 5
Die Hard 5
Erste US-GameCube-Verpackungen 5

USA-NEWS 6

REPORTAGE

ECTS 2001 ..... Was gab's Neues in London? 16
GameCube: Wir haben ihn! ..... Die japanische Version 14
Nintendo Show 2001 ..... Wir berichten von Nintendos Hausmesse 14
Pokémon mini ..... Der neue Poké-Knaller 22
Shigeru Miyamoto im Interview ..... Der Mario-Erfinder packt aus 20
Space World 2001 ..... Zu Gast in Tokio 18

ANGESPIELT

GAME BOY ADVANCE
Crash Bandicoot X/S ..... Coole Beutelratte für unterwegs 24
Spyro: Seasons of Ice ..... Kleiner Drache, großes Abenteuer! 26

TEST

GAME BOY COLOR
Colin McRae Rally ..... Gib Gas, ich will Spaß! 59
Die Völker: Im Land der Legenden ..... Abenteuer in einer anderen Dimension 59
Keep the Balance ! ..... Puzzle-Spaß für die Hosentasche 59
Tiny Toon Adventures: Dizzys Bonbonjagd ..... Zuckersüßer Knuddelhüpfer 59
Zelda: Oracle of Ages/Oracle of Seasons ..... Link ist wieder zurück! 56

GAME BOY ADVANCE
Advance Wars ..... Taktik-Knaller der Spitzenklasse 50
Earthworm Jim ..... Da ist der Wurm drin 55
ESPN Final Round Golf ..... Putten wie die Profis 53
Final Fight One ..... Prügeln, bis der Arzt kommt 55
Iridion 3D ..... Alarm im Weltall 55
Jurassic Park III: Park Builder ..... Kein Spaziergang im Park 53
Lego Insel 2 ..... Reif für die Insel? 52
Lego Racers 2 ..... On the Road again 52
M.I.B.: The Series ..... Raus mit den Außerirdischen! 54
Pitfall: The Mayan Adventure ..... Nach 5 im Urwald 55
Wario Land 4 ..... Cool, Cooler, Wario! 46
X-Men: Reigns of Apocalypse ..... Superhelden unter sich 54

Nintendo 64
Paper Mario ..... Mario wandelt auf Rollenspiel-Pfaden 34
Pokémon Stadium 2 ..... Der Mega-Hit geht in die zweite Runde! 44

KOMPLETTLÖSUNG

Pokémon G/S-Logbuch (Teil 5) ..... Neues aus Johto/Kanto 66

POSTER

GameCube 39-42
Paper Mario 35-38

SAMMELKARTEN

Pokémon G/S: Traunfugil 75/76
Pokémon G/S: Psiana 75/76
Pokémon G/S: Morlord 75/76
Pokémon G/S: Porygon2 ..... 75/76

T&T: CHEATS & CODES

Pitfall: The Mayan Adventure (GBA) 64
Shrek: Fairy Tale FreakDown^ 64
Spiderman 2: The Sinister Six (GBC) 64

LESERTIPPS

Army Men Advance (GBA) 72
GT Advance Championship Racing (GBA) 72
Roswell Conspiracies (GBC) 72
Space Invaders (GBC) 72

RUBRIKEN

Chart-Attack 32
Impressum 73
Kleinanzeigen 62
Leserbriefe 60
Vorschau 74

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 28

GameCube: Wir haben ihn! 12

Pünktlich zum Redaktionsschluss erhielten wir das japanische Gerät inklusive der ersten Spiele! Wir lassen euch an unseren ersten Eindrücken teilhaben!

Pokémon Stadium 2 44

Pokémon-Fans, welche die 251 Pokémon auch in 3D-Grafik auf dem N64 erleben wollen, dürfen aufatmen. Wir haben die deutsche Version getestet!

Zelda: Oracle of Ages/Seasons 56

Link ist zurück! Und zwar in zwei Game-Boy-Color-Spielen, von denen wir als erstes Magazin die deutschen Versionen ausführlich testen konnten.

JAPAN NEWS

An dieser Stelle präsentieren wir euch interessante Informationen aus dem Ursprungsland der Videospiele. Unser erfahrener Japan-Korrespondent Warren Harrod berichtet im Rahmen der Japan-News über neueste Trends und Tendenzen aus dem Land des Lächelns. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei den japanischen Nintendo-Fans? Welche Konsole macht das Rennen? Unser Mann vor Ort recherchiert, so dass ihr immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus Japan informiert seid.

WARREN HARROD berichtet aus Japan für die N-Zone.

GameCube zu verschenken!

Wenn in Japan eine neue Konsole erscheint, ist es ganz normal, dass eine Massenpanik ausbricht. Beim GameCube sieht die Sache nicht anders aus. Jedermann versucht in letzter Sekunde verzweifelt ein Exemplar vorzubestellen, und obwohl 500.000 glückliche Zocker am 14. September zufrieden gestellt werden, gibt es eine massive Konsolen-Knappheit. Für all diejenigen, die nicht zu den Glückspilzen gehören, gibt es immer noch einen Ausweg aus der Misere: Gewinnspiele! Alle großen japanischen Firmen veranstalten regelmäßig fette Gewinnspiele, um ihr Produkt zu vermarkten. Konsolen-Gewinnspiele sind bei den Nippon-Konsumenten besonders gern gesehen, da es meist besonders schwer ist, ein Gerät pünktlich zum Launch zu erwerben. Pünktlich zum Release des GameCube wird der schmucke Würfel von vielen Firmen als Hauptgewinn verlost. In diesem Jahr werden über 5.000 GameCubes alleine in Preisausschreiben verschleudert. Dies war übrigens beim Game Boy Advance auch nicht anders. Momentan gibt es zwei GCN-Verlosungen, die es wirklich in sich haben:

BLEIB FIT! Vitamindrinks süffeln hält fit.

COOL Wenn ihr euch einen Playbo zulegt, könnt ihr gewinnen!

Vitamindrinks

Wer bei Lawson (Kaufhaus) einen Vitamindrink kauft, hat die Möglichkeit, einen von 400 GameCubes zu gewinnen. Einfach das Rezept des Drinks per Postkarte an Lawson senden und schon nimmt man an der Verlosung teil.

Playbo Advance

Japanischen GBA-Besitzern ist der Playbo Advance ein bekannter Begriff. Die schmucke Tragetasche bietet Platz für Handheld plus Zubehör und sieht auch noch sehr hübsch aus. Playbo Advance kaufen, Barcode aus der Packung schnipseln und auf eine Postkarte kleben. Ab zur Post und vielleicht gehört man dann zu den glücklichen Gewinnern!

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

Oktober: *Pikmin (GCN), Hatena Satena (GBA), Puyo Puyo with Everyone (GBA), Reverse Judgement (GBA), Phalanx (GBA), Strange Monster World Advance (GBA), Puyo Puyo with Everyone (GBA)*

November: *Super Smash Bros. Deluxe (GCN), Victory Goal 4X4 (GBA), FIFA 2002 Road to FIFA World Cup (GCN), King of Fighters (GBA), Street Fighter Zero 3 (GBA), Guru Logi Champ (GBA), Adventure of Tokyo Disney Sea (GBA)*

Kaisertal

GBA Bratzel! Glückliche Zeiten für Shoot-'em-Up-Fans

BALLER-KNALLER Aliens machen euch das Leben schwer.

Die Jahre des Dahinvegetierens dürften für Shoot-'em-Up-Fans endlich vorüber sein. Mit dem Game Boy Advance scheinen nämlich neue glorreiche Zeiten hereinzubrechen. Nach *Iridion 3D*, *Gradius Galaxies* und *Phalanx* ist jetzt noch ein weiteres klassisches Ballerspiel aufgetaucht: *Kaisertal*. In neun farbenfrohen Levels müsst ihr die üblichen schleimigen Invasoren von der Erde pusten. Zudem hat sich das Entwicklerteam TBA-Software Gedanken gemacht, wie man frischen Wind in das angestaubte Genre bringen kann. Um den Wiederspielwert zu erhöhen, hat man die Levels durch einen Tag-Nacht-Wechsel und veränderliches Wetter sehr variabel gestaltet. Außerdem wird es möglich sein, gemeinsam auf Alienjagd zu gehen, indem man zwei Game Boy Advance miteinander verlinkt. **(jq)**

Genre: Shoot 'em Up Hersteller: TBA-Software Internet: www.tba-software.co.ok Termin: November

DSCHUNGEL Lasst euch bloß nicht austricksen. Wohl dem, der das getarnte Raumschiff im Dschungeldickicht entdeckt hat.

Jackie Chan Adventures

GBA Der Eastern-Star erobert den GBA.

IKEA-LIEFERANT Hatten Sie nicht die Vase bestellt?

Nur die wenigsten wissen wahrscheinlich, dass Jackie Chan, der Meister des klamaukigen Kung-Fu, mittlerweile auch als Zeichentrick-Held sein Unwesen treibt. Von dieser Cartoon-Serie hat sich Activision die Rechte gesichert und spendiert den GBA-Besitzern im November das passende Spiel. Ihr übernehmt dabei Jackies Rolle als Geheimagent und legt euch mit bösen Buben an. Das Spielprinzip wird aller Wahrscheinlichkeit nach wieder starke Ähnlichkeit mit *Final Fight* haben. Nach einem Blick auf die ersten Bildschirmfotos erwarten wir solides Gameplay und spaßige Special Moves. **(jrj)**

Genre: Beat 'em Up Hersteller: Activision Internet: www.activision.com Termin: November

WETTERMANN Kluge Kämpfer gehen stets mit Schirm.

Fire Eaters: Zero Bandits

GBA Gut oder Böse – das ist hier die Frage.

Die Kämpfer in TBA-Softwares *Fire Eaters: Zero Bandits* haben es mit einem Problem zu tun, das sonst nur Bibliothekare so richtig kennen: Aus einem mystischen Buch wurden die wichtigsten Seiten entfernt und somit ist der ganze Schinken so gut wie wertlos. Wenn es sich um ein einfaches Kochbuch handeln würde, wäre alles halb so wild. Doch das so genannte Book of Zero verleiht seinem Besitzer unendliche Macht. Ihr könnt die Kontrolle über einen von elf suchenden Kämpfern übernehmen, die den Kontrahenten die Seiten abnehmen wollen und sich dafür gehörig kloppen müssen. Das Interessante bei *Fire Eaters: Zero Bandits* ist jetzt aber, dass man sich für die gute oder die böse Seite entscheiden und somit den Ausgang der Geschichte beeinflussen kann. **(jrj)**

Genre: Beat 'em Up Hersteller: TBA-Software Internet: www.tba-software.co.uk Termin: Ende 2001

PAGEMASTER Ihr kloppt euch für ein paar Buchseiten.

RYU UND KEN? Die Ähnlichkeit ist hoffentlich nur rein zufällig.

Lady Sia

GBA Die Schlacht der Krieger-Prinzessin

Nein, nein, nein, mit Krieger-Prinzessin ist jetzt nicht die glorreiche Xena gemeint, sondern die um einiges knuddeligere Lady Sia. Nachdem das Spiel schon längere Zeit angekündigt ist, haben uns jetzt neue Bildschirmfotos erreicht, die wirklich Appetit auf mehr machen. In einer Mischung aus Jump & Run und horizontal scrollendem Shoot 'em Up bekämpft ihr die einfallen Horden der kriegerischen T'Soas. Vier riesige Welten zu je fünf Levels gilt es zu durchqueren und zwischendrin animieren mehrere Bonuslevels zum längeren Verweilen. **(jrj)**

Genre: Action Hersteller: TDK-Mediactive Internet: www.tdk-mediactive.com Termin: Ende 2001

MODDERMONSTER Jetzt fehlt nur noch der Ungeziefermann.

BRUTZEL! Im Shoot-'em-Up-Modus reitet ihr auf einem übergroßen Falken und habt es mit harten Gegnern zu tun.

An dieser Stelle erfahrt ihr jeden Monat brandheiße Informationen zu geplanten GameCube-Projekten. Welche Spiele befinden sich bei den Entwicklern in der Mache? Welche Peripherie-Geräte werden für die neue Nintendo-Konsole produziert? Wie steht es mit der Online-Fähigkeit des GameCube? In unseren GameCube-News bringen wir euch aktuelle Infos und Bilder zu den interessantesten neuen Entwicklungen.

US-GameCube-Farben

In Japan wird der GameCube zum Launch nur in der Farbe Violett erhältlich sein. Auf der Spaceworld wurde jetzt aber bekannt, dass der schicke Würfel zum US-Start (18.11.01) in drei Farben verfügbar sein wird. Die bestätigten Farben sind Violett, Orange und Schwarz. Auf unserem selbst fotografierten Bild kommen die drei Varianten besonders prächtig zur Geltung. Das Tolle ist, dass auch die Controller dieselbe Farbe haben wie die jeweilige Konsole. Welche Farben zum Deutschland-Termin zur Auswahl stehen, wollte man uns allerdings noch nicht verraten. Genau so bedeckt hielt sich Nintendo hinsichtlich des Termins des GameCube-Launches in Europa. Die knappe Antwort: „No comment!" Wir sind uns aber fast sicher, dass es im Februar/März 2002 so weit ist!

BUNT Die verschiedenen Gehäusefarben machen wirklich richtig was her!

US-GameCube-Covers

Vor kurzem tauchten im Internet die ersten GameCube-Verpackungen für den amerikanischen Markt auf. Die Spiele-Covers unterscheiden sich leicht von den japanischen Pendants und auch der Controller kommt in neu designten Klarsicht-Packungen daher. Gerüchten zufolge, soll es zum Launch auch noch limitierte Special Boxes geben, die diverse Gimmicks, etwa Schlüsselanhänger oder Demo-DVDs, enthalten. Dieses Gerücht wurde aber nicht von Nintendo bestätigt.

VOLLE PACKUNG Die Spiele-Verpackungen sind ein absoluter Hingucker.

TRANSPARENT Auch die Controller kommen in einer überaus hübschen Verpackung.

Die Hard für GameCube

Bits Corp. ließ jetzt erste Informationen zu ihrem ersten GameCube-Projekt durchsickern. Ihr Titel wird eine komplett eigenständige Story bieten, welche auf keinem der Die-Hard-Filme basiert. Laut Entwickler will man neue Maßstäbe setzen, was die Zwischensequenzen betrifft, und auch das Gameplay selber soll uns aus den Socken hauen! Bis wir uns von der Qualität des Titels überzeugen können, dürfte aber noch mindestens ein Jährchen vergehen.

STIRB LANGSAM Auch auf dem GameCube schlüpft ihr in John McLanes Haut.

Interessante Insider-Informationen frisch aus den Vereinigten Staaten! Unser USA-Korrespondent Mike Sabine berichtet für euch jeden Monat aktuell von neuesten Entwicklungen aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei der amerikanischen Nintendo-Fangemeinde? Welche Konsole liegt in der Gunst der US-Spieler vorn? Dank unserer erfahrenen US-Crew werdet ihr an dieser Stelle immer über die interessantesten Neuigkeiten aus den Vereinigten Staaten informiert.

MIKE SABINE berichtet aus den USA für die N-Zone.

Der GameCube sorgt für Wirbel

Bei uns in Amerika geht immer alles etwas drunter und drüber. Vor allem wenn es um die Markt-Einführung einer neuen Konsole geht, sind wir Amerikaner meist genau so verrückt wie die Japaner. Der GameCube-Launch wird hier nämlich langsam zu so etwas wie einem waschechten Staatsakt. Alles begann mit der Verschiebung des Launch-Termins. Diesen Schritt seitens Nintendo konnte eigentlich niemand richtig nachvollziehen. Ich bezweifle, dass Nintendo selbst weiß, wie gefährlich so eine Aktion ist. Schließlich verliert Big N so den kostbaren Zeitvorsprung, den man vorher gegenüber der Xbox hatte. Ursprünglich sollte Nintendos Würfel nämlich noch vor Microsofts Xbox erscheinen. Um aber genügend Stückzahlen zu gewährleisten, wurde der Launch kurzerhand nach hinten verschoben. Jetzt reibt sich Bill Gates zufrieden die Hände und hat berechtigterweise Dollarzeichen in den Augen! Doch es geht noch weiter:

1. Die milliardenschwere Wal-Mart-Kette hat bekannt gegeben, dass man den GameCube vor dem offiziellen Release-Termin verkaufen will. Statt wie von Nintendo vorgegeben (18. November), will man mit dem Verkauf beginnen, sobald die erste Hardware-Lieferung eintrifft. Somit wäre der Cube in sämtlichen Wal-Mart-Filialen schon am 15. November zu haben. Dies dürfte Nintendo of America kaum schmecken und Big N's Anwälte rüsten sicherlich schon auf! Mal sehen, wie die ganze Geschichte endet.

2. Kommen wir zu Teil 2 unserer Kuriositätenshow. Die Toys-`R`-Us-Kette hat sich für ihre Online-Stores eine ganz besonders schlaue Strategie ausgedacht. Während man in den Laden-Geschäften GameCube, Zubehör und Spiele separat kaufen kann, werden in den Online-Shops nur Bundles angeboten. So ein Bundle kann wie folgt aussehen: 1x Konsole + 1x Zusatz-Controller + 1x Digi-Card + 1x Spiel eurer Wahl. Wer keine Lust darauf hat, sich so ein Bundle aufs Auge drücken zu lassen, der kann noch immer auf die gute alte Hausmannsart einkaufen – dann geht es auch ganz ohne nervige Bundles!

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden N64- und GBA-Spiele erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:

***Oktober:** Golden Sun (GBA), Midnight Club (GBA), Gadget Racers (GBA), Jurassic Park III: Island Attack (GBA), Smuggler's Run (GBA), Tom & Jerry: The Magic Ring (GBA), Sports Illustrated for Kids: Football (GBA), Powerpuff Girls: Mojo Jojo A-Go-Go! (GBA), Arial Aces (GBA)*

***November:** Ecks vs. Sever (GBA), Dave Mirra Freestyle BMX 2 (GBA), Doom (GBA), Gradius Generation (GBA), Dark Arena (GBA), Prehistorik Man (GBA), Crazy Chase (GBA), Mech Platoon (GBA), No Rules: Get Phat (GBA), Barbarian (GBA), Kid Klown in Crazy Chase (GBA), Phalanx (GBA), Sonic the Hedgehog Advance (GBA), Sports Illustrated for Kids: Baseball (GBA), Wario Land 4 (GBA), Monsters, Inc. (GBA), WWF Road to Wrestlemania (GBA), Driven (GBA), MX 2002 Featuring Ricky Carmichael (GBA), Kao the Kangaroo (GBA), Shaun Palmer's Pro Snowboarder (GBA), Planet Monsters (GBA), Scooby Doo and the Cyber Chase (GBA), Hot Wheels Burnin' Rubber (GBA), Razor Freestyle Scooter (GBA), Men In Black: The Series (GBA), Grand Theft Auto 3 (GBA), Frogger's Adventure: Temple of the Frog (GBA), Planet of the Apes (GBA) Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II (GCN), NFL Quarterback Club 2002 (GCN), SSX Tricky (GCN), All-Star Baseball 2002 (GCN), NHL Hitz 2002 (GCN), Crazy Taxi (GCN), SuperMonkey Ball (GCN), Batman: Dark Tomorrow (GCN), Extreme G 3 (GCN), Wave Race: Blue Storm (GCN), Dave Mirra Freestyle BMX 2 (GCN), Madden NFL 2002 (GCN), Luigi's Mansion (GCN), Pikmin (GCN)*

NO Rules: Get Phat

GBA Mit dem Board auf Alienhatz

Sei es nun zu Fuß, mit dem Auto oder gar mit dem Raumschiff: Es gibt viele Arten, die Welt zu retten. Doch ich glaube, mit Skateboard und Snowboard hat es bis jetzt noch niemand versucht. Diesen Umstand will TDK-Mediactive mit *No Rules: Get Phat* ändern und ihren Helden One Eye Jack in den Kampf gegen die Punkazz-Aliens schicken. Um den Außerirdischen zu zeigen, wer im Sonnensystem der Coolste ist, reicht es nicht, nur viele Tricks hinzulegen, sondern auch mit Steinschleuder oder Schleimgewehr den fiesen Invasoren zu zeigen, wo der Hammer hängt. Ob das Spiel auch so cool ist wie die abgefahrene Story, erfahren wir im November. **(jrj)**

ALTBAUWOHNUNG Hier könnte mal aufgeräumt werden.

Genre: Funsport Hersteller: TDK-Mediactive
Internet: www.tdk-mediactive.com Termin: November

IGITTIGITT! In der Schleimfabrik geht es ziemlich glitschig zu. Ihr solltet also aufpassen, wo ihr hinboardet.

Denki Blocks

GBA Wiedervereinigung der Blöcke!

Die Vorschuss-Lorbeeren für Rage Softwares Tüftelspiel können sich sehen lassen. Auf der ECTS sahnte *Denki Blocks* unter anderem den Preis für das beste Spiel ab. Das ist durchaus ein wenig ungewöhnlich, denn gute Tüftelspiele vom Schlage eines *Tetris* gibt es zuhauf und wirkliche Innovationen hat man hier schon lange nicht mehr gesehen. Mit *Denki Blocks* hat man sich aber wirklich neue Gedanken gemacht und präsentiert ein genial einfaches Spielprinzip mit tollem Suchtfaktor. Mit dem Steuerkreuz lenkt ihr einen Haufen Klötzchen über das Spielfeld und müsst durch das Ausnutzen von Hindernissen diese zusammenführen. Das klingt zwar zuerst nicht allzu spannend, wird aber schnell zur wahren Gehirnschmalzmassage. Interessierte können ja auf der Rage-Homepage schon mal ein Probespielchen wagen. **(jrj)**

Genre: Puzzle Hersteller: Rage Software Internet: www.rage.com Termin: November

GRÜBEL Wie kriege ich jetzt die Roten an den Grünen vorbei?

RÄTSELMEISTER Dieser Opa begleitet euch durch das Spiel.

GROSSER STAMPFER Duck dich bloß, Mario. Sonst bist du platt und kannst das Ende dieses coolen Palast-Levels nicht sehen.

VORSICHT KIPPLIG! Das Abenteuer führt Mario nicht nur über grüne Wiesen. Es verschlägt ihn auch in gefährliche Lavahöhlen.

Mario Advance 2

GBA **Mario kehrt zurück!**

Um es gleich vorwegzunehmen: Das Warten auf einen völlig neuen *Mario*-Teil für den Game Boy Advance geht weiter. Denn nach der Umsetzung von *Super Mario Bros. 2* und *Mario Bros.* auf dem Super-Mario-Advance-Modul hat man bei Nintendo weiter im Spiele-Archiv gewühlt und noch ein Highlight aus der glorreichen Historie entdeckt. *Mario Advance 2* beherbergt nämlich den damaligen Super-NES-Launchtitel *Super Mario World*. Kenner schnalzen jetzt sicherlich genüsslich mit der Zunge. Denn im Gegensatz zum Sonderling *Super Mario Bros. 2* kommt hiermit ein echter Krachertitel für den GBA. Wenn das Spiel im Januar 2002 erscheint, können auch jüngere Nintendo-Fans den ersten Auftritt Yoshis erleben. Die grafischen Neuerungen halten sich im Gegensatz zu Marios ersten GBA-Auftritt noch in Grenzen. Das mag sowohl daran liegen, dass man das Flair des Originals beibehalten möchte, als auch daran, dass das Spiel bei seinem ersten Release schon sehr gute Grafik bot. Ein großes Geheimnis wird auch noch um einen etwaigen Mehrspielermodus gemacht, der integriert werden soll. Wir spekulieren aber darauf, wieder eine überarbeitete Version von *Mario Bros.* auf dem Modul zu finden.

Genre: Jump & Run **Hersteller:** Nintendo **Internet:** www.nintendo.com **Termin:** Anfang 2002

FIRST CONTACT Kaum hat Mario Yoshi kennen gelernt, missbraucht er ihn schon als Reittier.

TAUCHSTATION Preisfrage: Wie lange kann ein italienischer Klempner die Luft anhalten?

MAMA MIA Der kleine Italiener wird zum zweiten Mal durch ein tolles Abenteuer geschickt.

KURZ & KNAPP

Planet der Affen: In Zusammenarbeit mit Fox Interactive plant Ubi Soft eine Filmumsetzung von *Planet der Affen* für den GBA zu veröffentlichen. Dies wird allerdings nicht auf der Grundlage des aktuellen Tim-Burton-Kinokrachers, sondern in Anlehnung an den Filmklassiker von 1966 programmiert.

Phantasy Star Online ohne Dreamcast-User?: Die Sega-Entwickler vom Sonic-Team werden vielleicht Abstand davon nehmen, GameCube- und Dreamcast-Besitzer zusammen online auf Erkundungstour zu schicken. Das Problem liegt daran, dass diverse Hacker sich schon mit der Dreamcast-Fassung des Spiels Gegenstände erschummelt haben, die eigentlich nur mit dem GameCube zu erhaschen sind.

Wal-Mart liefert den amerikanischen GameCube früher aus: Die amerikanische Supermarktkette Wal-Mart plant, den GameCube schon einige Tage vor dem offiziellen US-Start zu verkaufen. Sobald man am 15. November die Lieferung von Nintendo erhalten habe, wolle man die Geräte in die Regale stellen und nicht auf den offiziellen Start am 18. 11 warten.

Neben den aktuellen deutschen Verkaufscharts für den Game Boy und den Game Boy Color informieren wir euch in dieser Spalte ausführlich und übersichtlich nach Monaten geordnet über die von Herstellerseite angekündigten Neuerscheinungen für den Game Boy Color. Sofern zu einzelnen Titeln ein genaues Erscheinungsdatum bekannt ist, findet ihr dieses in der letzten Listenspalte gesondert ausgewiesen. Zur besseren Orientierung haben wir natürlich auch eine Genre-Einschätzung für jeden Titel vorgenommen.

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland:

1 (1) Pokémon – Goldene Edition Nintendo

2 (2) Pokémon – Silberne Edition Nintendo

3 (3) Pokémon – Trading Card Game Nintendo

4.	(4)	***Pokémon Pinball***	Nintendo
5.	(6)	***Pokémon – Gelbe Edition***	Nintendo
6.	(9)	***Pokémon – Rote Edition***	Nintendo
7.	(7)	***In einem Land vor unserer Zeit***	SWING!
8.	(8)	***Pokémon – Blaue Edition***	Nintendo
9.	(WE)	***Tetris Deluxe***	Nintendo
10.	(5)	***Pokémon Puzzle Challenge***	Nintendo

Die Tipps der Redaktion:

Jump & Run	Donkey Kong Country	Ausgabe 11/2000	91%
Action	Return of the Ninja	Ausgabe 03/2001	88%
Action-Adventure	Zelda: Oracle of Ages	Ausgabe 10/2001	92%
Sportspiel	Mario Tennis	Ausgabe 03/2001	89%
Denkspiel	Pokémon Puzzle Challenge	Ausgabe 06/2001	85%
Rennspiel	Mickey's Speedway USA	Ausgabe 04/2001	87%

Was kommt wann?

Titel	Genre	Hersteller	Termin
SEPTEMBER			
Anpfiff – Der RTL Fußball-Manager	Strategie	THQ	Anfang September
Colin McRae Rally	Sport	THQ	Mitte September
James Bond: Die Welt ist nicht genug	Action	Electronic Arts	20. September
Stuart Little	Jump & Run	Activision	September
Tiny Toon Adventure: Dizzy auf Bonbonjagd	Puzzle	SWING!	Anfang September
OKTOBER			
Harry Potter und der Stein der Weisen	Rollenspiel	Electronic Arts	Oktober
Keep the Balance!	Denkspiel	JoWooD	19. Oktober
No Fear Downhill Mountainbiking	Sport	THQ	Ende Oktober
The Legend of Zelda: Oracle of Ages	Action-Adventure	Nintendo	5. Oktober
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons	Action-Adventure	Nintendo	5. Oktober
NOVEMBER			
Die Völker: Land der Legenden	Action-Adventure	JoWooD	2. November
Disneys Atlantis: Das Geheimnis ...	Jump & Run	THQ	Anfang November
Disneys Schneewittchen	Adventure	Ubi Soft	November
E.T. Digital Planner	Simulation	Ubi Soft	November
F1 Down Force	Rennspiel	Titus	November
Lufia: The Legend Returns	Rollenspiel	Ubi Soft	November
Micro Maniacs	Rennspiel	THQ	Anfang November
Planet der Affen	Action-Adventure	Ubi Soft	November
Pokémon Crystal Edition	Rollenspiel	Nintendo	November
Resident Evil Gaiden	Action-Adventure	Virgin	November
Santa Claus Junior	Jump & Run	JoWooD	2. November
Scrabble	Puzzle	Ubi Soft	November
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Sport	Activision	November
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sport	Activision	November
DEZEMBER			
Der Bär im großen, blauen Haus	Edutainment	Ubi Soft	Dezember
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	Anfang Dezember
Rayman 2	Jump & Run	Ubi Soft	Dezember
Sesame Street Sports	Edutainment	Ubi Soft	Dezember
2002			
E.T. Escape from Planet Earth	Action-Adventure	Ubi Soft	März 2002
E.T. & The Cosmic Garden	Action-Adventure	Ubi Soft	März 2002
Die Monster AG	Action-Adventure	THQ	1. Quartal 2002

Santa Claus Junior

GBC Oje, du Fröhliche

Na dann fröhliche Weihnachten. Der gute, alte Santa Claus denkt sich natürlich nichts dabei, als es des Abends an seiner Haustür klopft. Doch als eine griesgrämige Hexe davor steht, die ihn mir nichts, dir nichts in einen Sack steckt und entführt, kommt ihm doch so langsam der Verdacht, dass ein Türspion eine sinnvolle Anschaffung wäre. In JoWooDs Weihnachtstitel verkörpert ihr jetzt einen kleinen Jungen, der sich auf die Suche nach dem Weihnachtsmann macht und dafür 16 Levels durchstreifen muss. Die ersten Screenshots und Filmchen sehen schon mal sehr gut aus. Besonders die Farbvielfalt und die Animationen gehören zum Besten, was man seit langer Zeit auf dem GBC-Screen erblicken konnte. **(jrj)**

WINTERTRAUM Na?! Denkt ihr auch schon an Weihnachten?

GEFÄHRLICHE DORNEN Jetzt bloß nicht runterfallen.

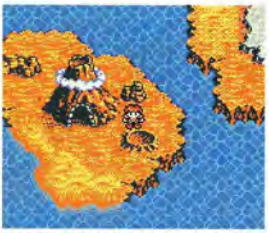
Genre: Jump & Run Hersteller: JoWooD Internet: www.jowood.de Termin: November

Lufia: The Legend Returns

GBC Neues Rollenspielfutter!

Da knirscht man als ambitionierter Rollenspielfan gerade noch mit den Zähnen, weil sich kein deutscher Distributor für Enix' hoch gelobtes *Dragon Warrior III* gefunden hat, da gerät man auch schon wieder in leichte Jubelstimmung. Ubi Soft hat ein Erbarmen mit großen Kriegern und weisen Magiern und bringt im November die neue Game-Boy-Episode der *Lufia*-Serie heraus. Im Gegensatz zum recht kargen *Dragon Warrior III* soll *Lufia: The Legend Returns* eine umfangreiche Story beherbergen, die euch in bester Fantasy-Roman-Manier ans Handheld fesseln soll. Zwölf Charaktere buhlen darum, in eure Abenteurergruppe aufgenommen zu werden, um garstigen Monstern Saures zu geben. Heldenhafte Krieger sollten schon mal die Schwerter wetzen, denn der erste Eindruck des Spiels ist mehr als vielversprechend. **(jrj)**

AUSSICHT Schöne Aussicht von den Zinnen der Burg.



OBERWELT Hier lockt euch der Eingang zu einer Höhle.

Genre: Rollenspiel Hersteller: Ubi Soft Internet: www.ubisoft.de Termin: November

© und Satz: COMPUTEC MEDIA AG

McMEDIA®

Mario Kart – Super Circuit

Der ultimative Rennspielspaß für Game Boy Advance
Für bis zu 4 Spieler gleichzeitig

89,95

Game Boy Advance

in verschiedenen Farben erhältlich

GAME BOY COLOR · NINTENDO 64 · PS2 · PlayStation · Dreamcast · PC CD-ROM · GAME BOY ADVANCE · NINTENDO GAMECUBE · XBOX · DVD VIDEO

Die besten Spiele für alle Systeme kriegst du beim McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe:

KIDS
Reichenberger Str. 43
02763 Zittau
Tel.: 0 35 83/51 07 38

EICHELKRAUT
Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
Tel.: 03 66 28/8 32 14

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
Tel.: 0 37 35/2 28 10

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
Tel.: 03 38 41/3 23 96

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
Tel.: 0 46 81/58 04 19

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
Tel.: 0 42 21/9 12 40

GLÄUBITZ
Lange Str. 49–51
29378 Wittingen
Tel.: 0 58 31/4 04

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
Tel.: 05193/97740

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
Tel.: 0 51 32/8 28 50

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
Tel.: 0 66 91/9 48 00

SULZER
Affollerstr. 98
35039 Marburg
Tel.: 0 64 21/96 35 21

SPIELON
Bahnhofstr. 55
35390 Gießen
Tel.: 06 41/7 34 30

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar
Tel.: 0 64 41/4 31 91

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
Tel.: 0 66 21/7 89 66

RUG
Markt 41
36404 Vacha
Tel.: 03 69 62/2 43 36

UHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein
Tel.: 03 69 61/7 23 77

KASTEN
Hochstr. 19 c
40670 Meerbusch-Osterrath
Tel.: 0 21 59/91 18 86

JANSEN NEU!
Engerstr. 50
47906 Kempen
Tel.: 0 21 52/2 18 1

SEIDEL
Marktstr. 13
47798 Krefeld
Tel.: 0 21 51/81 78 15

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
Tel.: 0 25 81/41 93

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf
Tel.: 0 25 81/23 96

LÜNING
Hauptstr. 30
48346 Ostbevern
Tel.: 0 25 32/9 05 38

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
Tel.: 0 54 58/91 31 70

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
Tel.: 0 54 61/93 53 11

BÖHN
Bomer Str. 29
50374 Erftstadt
Tel.: 0 22 35/69 15 06

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen
Tel.: 0 21 71/4 70 18

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
Tel.: 0 65 43/20 70

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
Tel.: 0 26 25/95 83 14

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
Tel.: 0 26 62/32 19

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
Tel.: 0 23 81/2 50 68

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geseke
Tel.: 0 29 42/40 93

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
Tel.: 0 61 74/2 20 64

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
Tel.: 0 60 74/2 99 20

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
Tel.: 0 74 71/24 08

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
Tel.: 0 71 61/7 51 15

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen
Tel.: 0 73 62/63 40

E+E GMBH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
Tel.: 0 71 51/7 16 91

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn
Tel.: 0 62 82/92 90 20

ENGELHARD
Wilh.-Röntgen-Str. 1/im E-Center
77656 Offenburg
Tel.: 07 81/2 51 05

HARTWICH
Hauptstr. 44
77704 Oberkirch
Tel.: 0 78 02/22 69

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80335 München
Tel.: 0 89/54 50 75 62

MONTE MEDIA
Frankfurter Ring 83
80807 München
Tel.: 0 89/35 65 21 70

PLANET MEDIA/MONTE VIDEO
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim
Tel.: 08 81/4 14 58

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
Tel.: 0 85 71/68 50

MEDIA-STORE
Fuggerstr. 4–6
86150 Augsburg
Tel.: 08 21/31 31 34

KRÖMER
Bahnhofstr. 18
86529 Schrobenhausen
Tel.: 0 82 52/61 92

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf
Tel.: 0 75 52/10 10

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färbeistr. 11
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 41 89 89

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 16 49 35

GAMES GARDEN
Nürnberger Str. 26
90762 Fürth
Tel.: 09 11/7 41 82 85

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91613 Neustadt/Aisch
Tel.: 0 91 61/87 30 60

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen
Tel.: 0 98 22/2 86

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg
Tel.: 09 41/3 75 43

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
Tel.: 09 41/49 09 30

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
Tel.: 0 94 43/73 44

FANTASY-SPIELELADEN
Roßtränke 13
94032 Passau
Tel.: 08 51/3 71 50

GIERSTER
Pilgerstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
Tel.: 0 85 41/39 79

WORLD OF ILLUSION
Mariensteg 1
98527 Suhl
Tel.: 03681/722189

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstraße 8
B-4700 Eupen
Tel.: 003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith

McMEDIA ist die starke Gemeinschaft unabhängiger Gamestores mit kompetenter Beratung und exzellentem Service!

Durch den gemeinsamen Großeinkauf erreichen wir attraktive Preise und höchste Aktualität für dich.

McMEDIA-Zentrale, Daimlerring 4,
31135 Hildesheim
Mail: info@mcmedia.de
Web: www.mcmedia.de

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Wegbeschreibung von deiner Wohnung zu deinem McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen. Die Route ist sogar ausdruckbar!

LESER-GALERIE

Hallo, liebe Pokémon-Freaks! Wie immer findet ihr in der Pokémon-Zone alles, was das Herz begehrt, und auch diesmal gibt es tolle Bilder von unseren fleißigen Lesern. Vielen Dank für die zahlreichen Einsendungen! Ihr könnt alles, was mit Pokémon zu tun hat, an folgende Adresse schicken: Computec Media AG • Redaktion N-Zone • Kennwort: Pokémon-Zone • Dr. Mack-Str. 77 • 90762 Fürth. Ihr solltet aber beachten, dass eure Bilder nicht größer als DIN A4 sein sollten und auf der Rückseite euer Name und Alter notiert sein müssen! In diesem Sinne: Pokémon forever!

TRAUMHAFT Pikachu und seinen Freunden scheint es ja prächtig zu ergehen! Vielen Dank an Jessica Simon (12) für dieses coole Bild.

KAMPF DER TITANEN In Lars Wessels (14) Meisterwerk geht es heiß zur Sache. Wer wohl gewinnen wird?

FREUNDE Togepi und Blubella sind ein tolles Team! Friedrich Hoffmann (8) hat sich sichtlich Mühe gegeben und dieses tolle Bild gemalt.

DA BIN ICH! Dieses Wiesor steht anscheinend gerne im Rampenlicht! Da hat sich unser Leser Helmut Maier (10) sichtlich Mühe gegeben.

GENIAL Das mächtige Flug-Pokémon Lugia ist Julian Gruber (10) wirklich gut gelungen. Unsere Leser haben halt echtes Talent. Wir freuen uns über eure Kunstwerke!

Spaceworld 2001
Ein Flop für Poké-Freaks?

NEWS Kein Pokémon Advance!

PIKACHU Die Protagonisten dieses Games brauchen wir euch kaum näher vorzustellen!

MINI-GAME Auch auf der Celebi-Card ist ein komplettes Game untergebracht!

Auf der diesjährigen Spaceworld gab es entgegen allen Erwartungen keine neuen Pokémon-Games zu sehen. Nicht nur wir hatten uns auf Pokémon Advance gefreut und auch auf das GameCube-Debüt der Pokémon waren wir mächtig gespannt. Nicht nur wir waren da enttäuscht! Allerdings konnte man jetzt endlich den Card e Reader in Aktion erleben. Es ist tatsächlich so, dass die neuen Pokémon-Karten komplette Minispiele enthalten! Wir haben die ersten Schnappschüsse für euch parat und sind wirklich begeistert. Jede Karte enthält sämtliche Daten des abgebildeten Pokémon und obendrein werden euch erfrischende Mini-Spielchen spendiert. Wenn man bedenkt, dass dies alles auf einer einzigen Karte enthalten ist, dann muss man schon voller Bewunderung den Hut ziehen. Laut Nintendo wird der Card e Reader nicht nur für Pokémon-Freunde interessant sein. So sollen auch Kirby-Cards erscheinen, die mit dem Gerät kompatibel sind. Schon im Frühjahr 2002 soll der Card e Reader in Europa erscheinen und das dieses kleine Ding ein Mega-Erfolg wird, ist schon jetzt klar. Zum Preis wollte man uns aber noch nichts Näheres sagen. Bleibt zu hoffen, dass der Card e Reader nicht zu teuer wird!

CARD E READER Endlich gibt es wieder Neuigkeiten zu Nintendos neuestem Hardware-Knüller. Einfach eine tolle Sache!

Die Celebi Tour 2001

EVENT Hol dir Celebi!

Am 6. September startete die Celebi-Tour 2001 in Berlin auf dem Potsdamer Platz. Natürlich wurden noch weitere Städte, wie zum Beispiel Leipzig und München, angesteuert. Der Ansturm der Pokémon-Fans war jedoch in jeder Stadt unglaublich, denn es wurde ja auch einiges geboten. So ziemlich jeder Besucher nutzte die Möglichkeit, Celebi auf sein GBC-Modul zu laden und auch die *Pokémon Stadium 2*-Displays waren ständig von begeisterten Zockern umlagert. Übrigens gab es einen genialen *Pokémon Stadium 2*-Wettbewerb, um den ultimativen Pokémon-Trainer zu ermitteln. Alles in allem kann man von einem Erfolg auf der ganzen Linie sprechen! Wir können die nächste Tour kaum noch abwarten!

LESERBRIEFE

Hallo aus dem kühlen Norden!
Jetzt muss ich aber mal was richtigstellen! Nicht alle Pokémon-Fans sind im Vorschulalter – ich bin vor vier Tagen 29 Jahre alt geworden und bin absoluter Poké-Freak! Meine kleine Schwester steht schon lange auf die kleinen Racker und irgendwann hab ich mir mal ihren Game Boy geschnappt. Seitdem ist es um mich geschehen und ich verbringe jede freie Minute in Johto/Kanto, um auch das letzte Pokémon zu schnappen! Dies wollte ich nur mal gesagt haben.

Euer Sascha Ludowig (29)

N-ZONE Hallo aus dem warmen Süden!
Zuallererst gratulieren wir dir nachträglich zum Geburtstag: Happy Birthday! Wir haben ja nie behauptet, dass es keine älteren Pokémon-Spieler gibt, aber in der Überzahl sind wir ja nicht gerade. Es ist aber wirklich oft so, dass selbst der größte Pokémon-Hasser zum Fan wird, sobald er sich mal näher mit der Materie beschäftigt. Denn wenn man das Ganze mal aufs Wesentliche reduziert, dann stellen sämtliche Pokémon-Games einfach verdammt gute Rollenspiele dar, die erstaunlich komplex sind. Deshalb sollten sich auch ältere Semester ruhig mal mit dem Phänomen Pokémon beschäftigen!

TIPPS & TRICKS

Pokémon Crystal

Ich hab einen coolen Tipp für Pokémon Crystal auf Lager! Auf der Route 34 gibt es ja wieder die Pokémon Pension, wo man seine Pokémon in Pflege geben kann. Hier bekommt man jetzt ein seltenes Item namens „Odd Egg" geschenkt. Frei übersetzt bedeutet dies übrigens „Seltsames Ei". Das Ei macht seinem Namen alle Ehre, denn was daraus schlüpft, ist anscheinend reiner Zufall. Ich habe vorher abgespeichert und dann ist ein Elekid geschlüpft. Als ich meinen Spielstand neu geladen habe, schlüpfte plötzlich ein glänzendes Pichu! Seltsam, oder?

Thomas Drebel (14)

HERZLICHEN DANK

Achim Betzold – Ronnie Bandell – Peter Dunciak – Sari Dalik – Stefan Düll– Andreas Eckmann – Dieter Ebert – Sascha Endreß –Bernd Forsthand – Michele de Francesco – Wolfgang Frensen – Christina Federlein –Senta Gregor – Kathrin Guggenheim – Werner Hündler – Uwe Ittenbach – Olli Mirwais – Jens Richter – Frank Temjadi – Michael Wollner

➤ **Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!**

➤ **Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an:**
COMPUTEC MEDIA – Redaktion N-Zone,
Kennwort: Pokémon Zone,
Dr-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
oder an:
ahmet.iscituerk@computec.de

Hier findet ihr eine Übersicht der wichtigsten, angekündigten, ersehnten und überhaupt beliebtesten Pokémon-Artikel! So seid ihr immer bestens auf dem Laufenden, damit ihr keine Neuerscheinung verpasst und immer wisst, was wann zu haben ist. Neuerdings dürft ihr auch Bilder zu den interessantesten Artikeln bewundern. Wir hoffen, dass es euch gefällt!

Pokémon Puzzle Challenge

Pokémon Gold

Pokémon Silber

Bereits erhältlich

GAMES

Titel	Produkt	Preis	Termin
Pokémon Stadium 2 (Gold/Silber)	N64	Ca. DM 139,-	19. Oktober
Pokémon Puzzle Challenge	GBC	Ca. DM 80,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Ca. DM 80,-	Bereits erhältlich
Pokémon Rote/Blaue Edition	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelbe Edition	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pinball + Rumble Pak	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Trading Card Game	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium +Transfer Pak	N64	DM 149,-	Bereits erhältlich
Pokémon Snap	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Puzzle League	N64	DM 139,-	Bereits erhältlich

MUSIK

Pokémon – Das Hörspiel zur Serie	CD/MC	Ca. DM 30,-	Bereits erhältlich
Pokémon – Die Johto Reisen	Musik-CD	DM 34,99	Bereits erhältlich
Pokémon-Serien-Soundtrack	Musik-CD	DM 34,99	Bereits erhältlich
Pokémon-1-Soundtrack	Musik-CD	DM 30,99	Bereits erhältlich
Pokémon-2-Soundtrack	Musik-CD	DM 31,99	Bereits erhältlich
Pokémon-3-Soundtrack	Musik-CD	Ca. DM 30,-	Bereits erhältlich

FILME

Pokémon – Der Film	Video-Kassette	DM 35,-	Bereits erhältlich
Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen	Video und DVD	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokémon 3 – Im Bann des Unbekannten	Kinofilm	–	Läuft bereits

HARDWARE

Special Pokémon Edition GBC	Handheld	DM 149,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu N64	Konsole	DM 249,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu Color	Pedometer	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pikachu Link Kabel	Link-Kabel	DM 29,95	Bereits erhältlich

Pokémon Pikachu Color

Special Pokémon Edition GBC

Pokémon Pikachu N64

Kommt demnächst

Titel	Produkt	Preis	Termin
Pokémon 4	Kinofilm	–	Nicht bekannt
Pokémon Crystal	GBC	Ca. DM 80,-	November

Die beliebtesten Pokémon-Produkte

Titel	Produkt	Preis
1. Pokémon Gold/Silber	GBC	DM 89,-
2. Pokémon Puzzle Challenge	GBC	DM 80,-
3. Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-
4. Pokémon Gelb	GB/GBC	DM 69,-
5. Pokémon Puzzle League	N64	DM 139,-

Die meistgewünschten Pokémon-Produkte

Titel	Produkt	Preis	Termin
1. Pokémon Crystal	GBC	Ca. DM 80,-	2. Halbjahr
2. Pokémon Stadium 2	N64	Nicht bekannt	2. Halbjahr
3. Pokémon Puzzle Challenge	GBC	Ca. DM 80,-	Bereits erhältlich
4. Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Ca. DM 80,-	Bereits erhältlich
5. Pokémon Trading Card Game 2	GBC	Nicht bekannt	Nicht bekannt

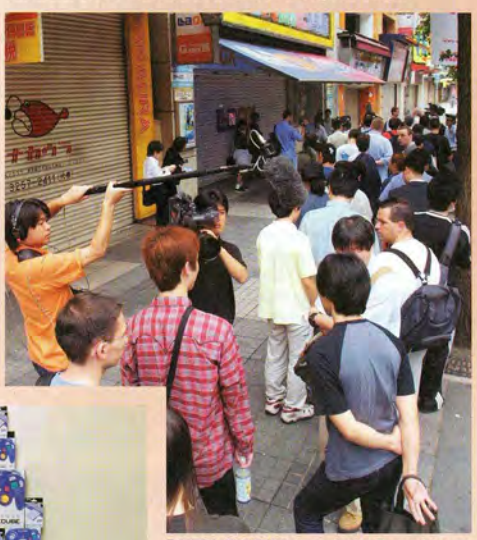
GAMECUBE-LA
WIR WAREN DABEI!

Für echte Freaks gibt es nichts, was so aufregend ist wie der Verkaufsstart einer neuen Konsole. In diesem Fall war die Vorfreude gleich doppelt so groß, denn schließlich geht es um den König der Konsolen – den GameCube!

Endlich konnten wir unseren geliebten Würfel in Empfang nehmen! Während ihr diese Zeilen lest, testen wir fleißig, was das Zeug hält.. Nintendo konnte sein Versprechen halten und lieferte ein kleines Meisterwerk in Sachen Hardware ab. Die Launchtitel beweisen, dass eine neue Videospiel-Ära begonnen hat. Zur Feier des Tages beschränken wir uns in puncto Text aufs Wesentliche und lassen die Bilder für sich sprechen.

GEDULDIGES WARTEN Dieser Anblick war keine Seltenheit. Vor vielen Elektronik-Geschäften bildeten sich lange Schlangen.

KAUFRAUSCH Fast jeder Käufer schnappte sich auch gleich alle drei Launch-Games.



MEGA-EREIGNIS Japanische Fernsehteams waren überall auf den Straßen unterwegs.

SESAM, ÖFFNE DICH Als die Geschäfte ihre Pforten öffneten, gab es kein Halten mehr!

UNSER SCHATZ Unsere GameCube-Pyramide ist unser ganzer Stolz! Cool, oder?

WINZLING Im Vergleich zu japanischen N64-Covers wirken die DVD-Cases zierlich.

UNCH IN JAPAN

HÜBSCH VERPACKT Die Spiele-Covers sind leicht transparent und bieten Platz für eine DigiCard.

ALLES UNTER KONTROLLE Der GameCube-Controller ist etwas kompakter als sein N64-Pendant.

VORFREUDE Dieser Anblick zauberte ein Lächeln auf unsere Gesichter.

GRÖSSENVERGLEICH Hier seht ihr, wie groß Nintendos neue Konsole im Vergleich zu GBA und N64 ist.

AUSGEPACKT Hier seht ihr den Inhalt der Verpackung. Ein Videokabel liegt leider nicht bei.

PRESS START Nachdem man die Luigi's-Mansion-DVD eingelegt hat, erscheint dieses Menü.

INFO

Resident Evil für den GameCube!

Buchstäblich in letzter Sekunde erreichte uns diese geniale Nachricht: Capcom wird die Resident-Evil-Reihe exklusiv auf dem GameCube fortsetzen! Die ersten Bilder aus dem laufenden Spiel sorgten aufgrund ihrer unglaublichen Optik für wahre Begeisterungsstürme.

biohazard

KEINE PANIK! In Japan trägt Resident Evil schon immer den Namen Biohazard.

DÜSTERE PRACHT Die Grafik ist einfach unglaublich. Diese Szenen stammen wirklich aus dem Spiel!

INFO

Die Launch-Titel

Zum Japan-Start gab es ganze drei Silberlinge zu kaufen. Wie heißt es so schön? „Qualität statt Quantität!"

SPIELSPASS-TRIO Alle drei Start-Titel sind wirklich von überragender Qualität!

LUIGI'S MANSION Unserer Meinung nach ist dies der beste der drei Launch-Titel.

WAVE RACE: BLUE STORM Der spritzige Renn-Kracher begeistert nicht nur Wasserratten!

SUPER MONKEY BALL Unsere Layout-Crew war von diesem Titel besonders angetan.

In unserer nächsten Ausgabe findet ihr übrigens eine 16-seitige Sonderbeilage. In der Akte GameCube erwarten euch Riesentests zu den Launchtiteln und alle Fakten zur neuen Hardware!

DAMALS In den Vitrinen konnte man interessante und kuriose Museumsstücke begutachten.

GENIAL Die Verbindung zwischen GCN und GBA wurde live demonstriert.

NINTENDO SHOW 2001

Erstmals zeigte Nintendo im Rahmen seiner eigenen Show die kommenden Highlights für GameCube und Game Boy Advance. Wir waren vor Ort in London.

Es herrscht andächtige Stille im pompösen Hauptsaal der Methodist Central Hall. Eh rfürchtig und voller Spannung wandern alle Blicke auf das riesige Nintendo-Logo, das die Bühne beherrscht. Plötzlich wird die gespenstische Stille durch die gewaltigen Stimmen eines 16-köpfigen Gospelchors förmlich zerschmettert. Als ob das Lied des in weiße Nintendo-Overalls gehüllten Chors dem Logo Leben eingehaucht hätte, erhebt es sich in die Höhe, bis es schließlich über den Köpfen aller Anwesenden im Saal thront.

Back to the Future

Was wie ein Gottesdienst erscheint, war der Beginn der dieses Jahr zum ersten Mal stattfindenden Nintendo Show. Aufgrund der erstmaligen Vorstellung des GameCube in Europa sowie der Präsentation der zukünftigen Knaller für den Game Boy Advance hat man sich bei Nintendo entschlossen, abseits der ECTS eine eigene Veranstaltung ins Leben zu rufen. Vor Beginn der eigentlichen Veranstaltung konnten die gespannten Besucher im Nintendo-Museum eine ebenso unterhaltsame wie interessante Zeitreise in die Vergangenheit der Firma unternehmen. In gläsernen Vitrinen wurden Produkte und Spiele präsentiert, die die Erfolgsgeschichte

HALLELUJA! Der Gospelchor sorgte für den passenden Rahmen.

STARKES DUO Durch die Verbindung der beiden Konsolen-Systeme ergeben sich interessante Möglichkeiten.

ROUGUE LEADER Das beliebteste Spiel der Show.

PRÜGELKNABEN Bei Super Smash Bros. Melee setzte es Prügel.

des Unternehmens mitbestimmten. Angefangen von diversen Kartenspielen über Spielzeug und Brettspiele bis hin zu ausgefallenen Kleidungsstücken wurde dem Publikum allerhand geboten. Die verschiedenen Game-Boy-Modelle durften dabei natürlich ebenso wenig fehlen wie die legendären Game&Watch-Minispiele. Auch der Anfang der Präsentation begann mit einem Rückblick auf die größten Erfolge des japanischen Unternehmens. Vorgetragen wurde die Entwicklung vom NES bis zum GBA von Satoru Shibata, Präsident von Nintendo of Europe. Anschließend referierte David Gosen, Managing Director von Nintendo of Europe, über die Verkaufserfolge der Pokémon.

GUTE KARTEN Auf den neuen E-Cards sind sogar Minispiele.

WACKELKANDIDAT Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig.

Aufregender Ausblick

Wirklich Neues wurde der lauschenden Menge erst geboten, als Satoru Iwata, Director of Nintendo Co., die Bühne des historischen Saales betrat. Zum einen wurden dem europäischen Fachpublikum zum ersten Mal in einem Film die Möglichkeiten des GBA-Card-e Reader demonstriert. Die auf der Längs- und Querseite angebrachten Lesestreifen enthalten unter anderem Daten für diverse Minispiele, in denen das jeweils auf der Karte abgedruckte Pokémon unterschiedliche Aufgaben bewältigen muss. Der Kartenleser für den Game Boy Advance erscheint in Europa im Frühjahr 2002. Ebenfalls im Frühjahr erscheint das erstmals enthüllte Pokémon mini. Dieser tragbaren Sensation haben wir auf Seite 22 in dieser Ausgabe eine eigene Reportage gewidmet. Dann folgte endlich die Präsentation, auf das alle im Saal sehnsüchtig gewartet hatten: der GameCube. Erstmals hat Nintendo dabei (in Europa) live die Verbindungsmöglichkeiten zwischen dem GCN und dem GBA veranschaulicht. Die Verknüpfung zwischen den beiden neuen Konsolen wurde anhand eines neuen *Kirby*-Spiels demonstriert. Mit der neuartigen Tilt-Technologie wurde der kugelrunde Kirby durch Bewegen des GBA über den GCN Next-Generation-Grafik auf einem Fernsehbildschirm bewegt. Kam Kirby dabei vom Parcours ab, landete er auf dem GBA-Display, wo das Spiel in Handheld-Optik fortgesetzt wurde. So tauschte der runde Protagonist munter die Konsolenplattform. Eine echte Innovation, die andeutet, was Nintendo aus den Verbindungsmöglichkeiten zwischen GBA und GCN zu machen imstande ist. Wann auch europäische Spielefans in den Genuss dieser Innovationen kommen, ist leider weiterhin noch unbekannt. Entgegen den Erwartungen teilte Nintendo noch keinen Erscheinungstermin des GameCube für Europa mit, sondern gab lediglich wie bisher Frühjahr 2002 als Datum an.

Press Start

Die GameCube-Konsolen waren immer dicht umlagert und luden zum fröhlichen Zocken ein. Das Chaos störte aber nicht, denn man war ja fest auf die genialen Games konzentriert! Etwas weniger Hektik herrschte bei den zahlreichen GBA-Displays, die zum Probespiel einluden. So konnte man beispielsweise *Sabre Wulf* oder *Golden Sun* unter die Lupe nehmen oder die witzige Steuerung von *Diddy Kong Pilot*, die ebenfalls auf der Tilt-Technologie basiert, ausprobieren. Nach der Veranstaltung bestand unter dem europäischen Fachpublikum kein Zweifel, dass der GameCube auch in Europa ein gewichtiges Wörtchen im Kampf der Next-Generation-Konsolen mitreden wird.

Jens Quentin

ZUBEHÖR-ZUKUNFT InterAct gewährte uns einen ersten Blick auf die GCN-Peripherie.

AUSGEZEICHNET Universal Studios wurde zum besten Konsolenspiel der Messe gekürt.

ABGEBLOCKT Tetris Worlds bietet eine Vielzahl neuer, interessanter Spielmodi.

NEUIGKEITEN AUS LONDON

Auch wenn sich nicht gerade viele Hersteller auf der diesjährigen ECTS blicken ließen, gab es doch die eine oder andere Sehenswürdigkeit.

In diesem Jahr fand die Fachmesse erstmals im modernen ExCeL-Gebäudekomplex in London statt. Zwar blieb ein Großteil der bedeutenden Videospielhersteller der vom 2.9. bis 4.9. stattfindenden ECTS fern, dennoch hat sich ein Besuch gelohnt. Am meisten Engagement in Sachen GameCube und Game Boy Advance zeigte dabei Kemco. Am schmucken Stand konnte das Fachpublikum nicht nur einen (von der E3 bekannten) Demofilm zu *Batman: Dark Tomorrow* (Interview siehe Extrakasten) anschauen. Als einziger Publisher hatte Kemco gleich zwei GameCubes aufgebaut, auf denen man *Universal Studios* spielen konnte. Der Titel, der übrigens auch zum besten Konsolenspiel der Messe gekürt wurde, bietet eine unterhaltsame Spritztour durch die bekanntesten Kinohits aus den gleichnamigen Filmstudios in Hollywood. So heizt man beispielsweise mit dem Wagen aus *Zurück in die Zukunft* durch die Straßen oder muss in einer stilechten Westernfilm-Kulisse Pappkameraden ins Fadenkreuz nehmen. In Sachen Game Boy Advance hatte Kemco mit dem Strategietitel *Mech Platoon*, dem Shoot 'em Up *Phalanx*, einer Neuauflage von *Boulder Dash* und dem kniffeligen *Eggo Mania* ein beachtliches Line-up aufzuweisen. Am Stand von TDK mediactive haben wir *Lady Sia* und *No Rules Get Phat* unter die Lupe genommen. Während Letzteres ein rasantes Jump & Run auf Skateboard- und Inlineskate-Rollen bietet, präsentiert sich *Lady Sia* als liebevoll gestaltete Mischung aus Action-Adventure und Jump & Run.

Nachschub für den GBA

Ubi Soft bot auf dem größten Messestand einen Ausblick auf *Disney's Tarzan* und *Batman Vengeance*. Zwar waren nur die PlayStation-2-Versionen spielbar, jedoch dürfte es zu den ebenfalls in der Entwicklung befindlichen GameCube-Versionen

HEREINSPAZIERT Die diesjährige ECTS fand im ExCeL-Komplex in den Londoner Docklands statt.

ÜBERRASCHUNG Am Stand von Logic3 wurde ein GameCube-Lenkrad ausgestellt. Sieht im wahrsten Sinne des Wortes rasant aus!

keine grundlegenden Unterschiede geben. Während *Batman Vengeance* noch verbesserungswürdig erscheint, macht der Dschungelzehnkampf bei *Tarzan* schon jetzt Laune. So surft man beispielsweise über einen reißenden Fluss voller Krokodile oder holt sich beim Bungeespringen an der Liane den letzten Kick oder einen Schädelbasisbruch. In einem Nobelhotel abseits des Messetrubels präsentierte THQ die GBA-Titel, die bis Ende des Jahres in Deutschland erscheinen werden. Den Anfang macht dabei Anfang November *Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt*. Das mit tollen Animationen versehene Jump & Run enthält Levels, die dem gleichnamigen Kinofilm nachempfunden sind. Ein Klassiker mit einer Vielfalt an neuen Spielmodi ist *Tetris Worlds*. Neben *WWF Road to Wrestlemania*, *Scooby-Doo and the Cyber Chase* und *Power Rangers Time Force* hinterließ auch *MotoGP* einen guten ersten Eindruck. Alle genannten Titel werden im November für den GBA erscheinen. Neben den Spielen gab es auch die erste Peripherie zu begutachten. Am Stand von Logic3 war bereits eine erstaunlich umfangreiche Zubehörpalette in einer Vitrine ausgestellt. Eine GBA-Kamera, ein GCN-Controller, ein GCN-Flightstick, ein GCN-Arcadeboard und ein GameCube-Lenkrad waren dort zu sehen. InterAct dagegen beschränkt sich vorerst auf eine Memory Card (4 MB), einen Controller und ein Arcadeboard für den GameCube. Über die Preise der zum Europa-Launch des GCN veröffentlichten Zubehörteile war leider noch nichts in Erfahrung zu bringen. Hardwarespezialist MadCatz tüftelt derzeit unter anderem an einem GCN-Controller und einer Memory Card, die ebenfalls zum Start des GameCube in Deutschland erhältlich sein sollen. Man darf gespannt sein, welche Konsequenz die Abwesenheit der großen Spieleheresteller auf die zukünftige ECTS haben wird. Dieses Jahr war London jedenfalls noch eine Reise wert.

Jens Quentin

EXKLUSIV Am Kemco-Stand wurde viel gedaddelt!

FEUER FREI! Universal Studios bietet Spielspaß pur.

MYSTERIÖS Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt.

INFO

Batman: Dark Tomorrow: Der Produzent im Interview
Im Rahmen der ECTS hatten wir die Gelegenheit, mit Takafumi Yuki (31), Produzent von Batman: Dark Tomorrow, über das bislang aufwendigste Kemco-Projekt, zukünftige Pläne und den GameCube zu sprechen.

COOL Takafumi Yuki nahm sich Zeit für unsere Fragen.

N-ZONE: Erzählen Sie uns bitte etwas über das Gameplay von Batman: Dark Tomorrow. Worum geht es in dem Spiel?
Yuki: *Wir nutzen bei diesem Spiel die ganze Power des GameCube – und dies ist eine aufregende Erfahrung. So sind die Animationen beim Werfen des Batarang oder beim Springen fantastisch. Die Story wurde unter anderem von Kenji Tarada entwickelt. Er hat schon bei der Story von Final Fantasy I-III mitgewirkt. Die Geschichte des Spiels ist ähnlich komplex und spannend wie die eines guten Kinofilms. Batman ist nicht nur ein sehr schlauer Detektiv, sondern auch ein starker Fighter. Diese Fähigkeiten haben wir in dem Spiel kombiniert.*

N-ZONE: Es handelt sich also um eine Mixtur aus verschiedenen Genres?
Yuki: *Ja. Man hat Adventure-Elemente mit Rätseln, aber auch Kampfsequenzen. Die packende Story entwickelt sich innerhalb des Spiels und hält viele Überraschungen parat. Die große Stärke des Spiels liegt aber in der Kombination aus der filmreifen Geschichte und der tollen technischen Umsetzung auf dem GCN.*

N-ZONE: Auf was sind Sie bei Batman: Dark Tomorrow besonders stolz?
Yuki: *Batman: Dark Tomorrow ist das bislang aufwendigste Produkt aus dem Hause Kemco. Die Grafik erinnert an einen Hollywood-Film und für den Soundtrack haben wir einen bekannten Musiker aus London gewinnen können, dessen Namen ich noch nicht nennen darf. Es handelt sich um ein internationales Projekt, bei dem die besten Programmierer aus Japan und den USA mit den Entwicklern von Kemco zusammengearbeitet haben.*

N-ZONE: Wie wurden die realistischen Bewegungen von Batman realisiert?
Yuki: *Einen Großteil der Animationen haben wir mithilfe eines aufwendigen Motion-Capturing-Verfahrens umgesetzt. Dabei haben wir mit professionellen Stuntleuten gearbeitet. Dies wird ergänzt durch so genannte Key-Frame-Animationen. Diese wurden für Bewegungen eingesetzt, die ein normaler Mensch nicht machen kann.*

N-ZONE: Wie sah die Zusammenarbeit mit DC Comics aus?
Yuki: *Unsere Grafiker haben beispielsweise Artworks der verschiedenen Levels angefertigt und diese zu DC Comics geschickt. Dort sah man sich die Artworks an und gab den Grafikern ein Feedback. Jedes Artwork wurde also von DC Comics geprüft. Dann haben die Grafiker daraus die 3D-Hintergründe geschaffen.*

N-ZONE: Wie lange arbeiten Sie schon an dem Titel?
Yuki: *Inzwischen sind es mehr als 1,5 Jahre. Das zeigt, wie wichtig der Titel für Kemco ist.*

N-ZONE: Können Sie uns etwas zu zukünftigen Projekten für den GameCube sagen?
Yuki: *Ich kann nur so viel sagen, dass wir demnächst die Arbeit an unserem nächsten GCN-Spiel beginnen werden. Nähere Einzelheiten zu diesem Projekt darf ich leider noch nicht bekannt geben.*

N-ZONE: Wie ist Ihre Meinung über den GameCube, vor allem im Vergleich zur PlayStation 2 und der Xbox?
Yuki: *Die Xbox von Microsoft hat in Sachen Grafik zwar die Nase vorn, aber Nintendo hat die nötige Erfahrung, um zu wissen, was der Videospielfan zu Hause am liebsten mag. Was nützt einem die beste Grafik, wenn das Spiel insgesamt nicht gut ist? Ein Spiel muss einfach Spaß machen und der GameCube hat die besten Voraussetzungen, um diesen Spaß zu gewährleisten.*

N-ZONE: Auf welche anderen GCN-Spiele freuen Sie sich am meisten?
Yuki: *Natürlich auf die Spiele von Nintendo. Luigi's Mansion beispielsweise macht einfach Riesenspaß. Die Spiele bieten vielleicht nicht unbedingt die Supergrafik, die man von der PlayStation 2 von Titeln wie Final Fantasy IX kennt. Dafür bieten sie ungemein viel Spielspaß und das ist nun einmal das wichtigste Element eines Videospiels.*

N-ZONE: Was halten Sie von dem neuen Zelda-Look auf dem GameCube?
Yuki: *Nun, es ist eine Möglichkeit, ein Spiel darzustellen. Mir persönlich gefällt der ursprüngliche Zelda-Look besser, aber die Leute mögen sicherlich auch den neuen Cartoon-Stil.*

SPIELER-MEKKA Nintendos Spaceworld 2001 war das Ereignis des Jahres und das N-Zone-Team war natürlich dabei!

POMPÖS Der Aufwand, der von Nintendo betrieben wurde, war einfach unglaublich. Auf der Bühne war dauernd was geboten.

SPACEWORLD 2
DIE SHOW DER SUPERLATIVE

Die für Nintendo-Fans wohl wichtigste Veranstaltung des Jahres hatte heuer einiges zu bieten. Unser N-Zone-Team war natürlich in Tokio vor Ort, um sich selbst ein Bild von Big Ns Hausmesse zu machen!

INFO

Kirby gibt Gas!

Kirbys neuestes Abenteuer ist so genial, dass es vom Mario-Erfinder höchstpersönlich präsentiert wurde. In seiner typisch zurückhaltenden und trotzdem humorvollen Art klärte er das interessierte Publikum über die abgefahrene Spielmechanik des neuen Kirby-Titels auf. Besitzer des GBA verbinden ihr Handheld per Link-Kabel mit ihrem GameCube. Nun legt man die Kirby-DVD in den GameCube und startet das Ganze. Ihr steuert Kirby durch grafisch tolle Kulissen und fühlt euch sofort heimisch. Obwohl die GameCube-Optik wirklich atemberaubend ist, wurde das typische Kirby-Flair erhalten. Ihr wollt Kirby über einen Abgrund springen lassen und plötzlich stürzt der rosa Knuddel in die Tiefe. Doch statt mit dem erwarteten Game-Over-Screen bestraft zu werden, geht es jetzt auf dem GBA weiter. Kirby fällt sozusagen aus dem GameCube-Spiel in den GBA und schon dürft ihr weiterdaddeln! Dies funktioniert natürlich auch umgekehrt – und so entwickelt sich ein absolut erfrischendes Gameplay-Erlebnis.

DOPPELT GEMOPPELT Endlich erleben wir die GameCube/GBA-Vernetzung in Aktion! Eine Verbindung mit Zukunft.

Die diesjährige Spaceworld war wieder einmal für einige Überraschungen gut. Nachdem Nintendo schon auf der E3 in Sachen GameCube die Katze aus dem Sack ließ, erwarteten die Spaceworld-Besucher eigentlich keine großen Neuigkeiten mehr. Umso verdutzter waren sie (und auch wir), als der japanische Spiele-Gigant einen Hammer nach dem anderen präsentierte. Es gab zwei Weltpremieren zu bewundern: Vom lang erwarteten Titel *Mario Sunshine* wurden erste Szenen aus dem Spiel gezeigt und die Welt-Premiere von Links GameCube-Abenteuer *Legend of Zelda* sorgte für reichlich Geschprächsstoff! Auch wenn man beide Titel nur in Form von Videos bewundern durfte, ließ sich das enorm hohe Potenzial der Mammutprojekte schon jetzt erahnen.

Ein Paradies für Zocker

Natürlich gab es neben den eben genannten Titeln noch eine ganze Menge anderer Knüller zu sehen. Die riesige Location war voll gepackt mit Konsolen-Displays, die zum fleißigen Daddeln einluden. Neben zahlreichen GameCube-Titeln wie etwa *Super Smash Bros. Melee*, *Eternal Darkness* und *Starfox Adventures: Dinosaur Planet* gab es eine Fülle an GBA-Titeln zu bestaunen, wobei hier nichts wirklich Neues zu sehen war. Moment! Eine Neuigkeit gab es im Handheld-Bereich schon zu sehen – und diese als revolutionär zu bezeichnen, ist sicher nicht übertrieben! Miyamoto-San höchstpersönlich stellte das neueste Kirby-Abenteuer vor, welches der erste Cube/Advance-Titel ist. Ihr verbindet euren GBA mit eurem GameCube und daddelt sozusagen systemübergreifend! Der Andrang war teilweise so groß, dass man bis zu einer Stunde anstehen musste, um selbst Hand anzulegen. Das ist aber nicht weiter verwunderlich, denn wann hat man schon einmal die Chance, bisher unveröffentlichte Spiele-Perlen anzutesten? Wenn wir nicht gerade am Fotografieren waren, nutzten auch wir die Gelegenheit und frönten unserem liebsten Hobby!

TRUBEL Sämtliche GameCube-Spiele-Displays waren dicht belagert.

TEAMPLAY Sonic und Shadow waren auch unterwegs!

001

INFO

Die Knaller der Spaceworld 2001

Es gab viel zu sehen und noch mehr zu zocken. Hier seht ihr die wichtigsten Titel im Überblick.

STARFOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET Rares Mega-Projekt sieht besser denn je aus.

SUPER SMASH BROS. MELEE Die lang erwartete Prügel-Perle erscheint am 3. Dezember in Japan.

1080° SNOWBOARDING Das Funsport-Spektakel für den GameCube haut mächtig rein!

NEW DOSHIN THE GIANT Die GCN-Umsetzung dieses 64DD-Knallers macht Lust auf mehr.

ETERNAL DARKNESS Einer der heißesten Kandidaten für den Titel: „Besser als Resident Evil!"

LUIGI'S MANSION Wenn ihr diese Zeilen lest, ist die Geisterhatz bereits in Japan erschienen.

METROID PRIME Auf der Spaceworld wurden endlich waschechte Spielszenen präsentiert.

DISNEY'S MICKEY MOUSE Mickeys GameCube-Abenteuer ist ein grafischer Knaller!

PIKMIN Schon im November ist es in Japan so weit.

WAVE RACE BLUE STORM Nicht nur für Wasserratten!

SUPER MONKEY BALL Segas Affenhatz mausert sich!

INFO

DigiCard-Gemunkel

Als bekannt wurde, dass die DigiCard nur 512 Kilobyte groß ist, wurde Kritik laut: „Da passen ja gerade mal drei Spielstände drauf, oder etwa nicht?" Doch im Nachhinein erwiesen sich diese Ängste als unbegründet. Nintendo sah Handlungsbedarf und klärte auf: „Auf der DigiCard finden 59 Speicherblöcke Platz. Luigi's Mansion und Super Monkey Ball benötigen jeweils drei Blöcke und Wave Race verbraucht aufgrund der Fülle an gespeicherten Daten satte zwölf Blöcke. Sie sehen also, dass die DigiCards auf keinen Fall zu klein sind." Wir können Nintendo nicht hundertprozentig zustimmen. So würden zwar theoretisch rund 19 Luigi's-Mansion-Spielstände auf einer DigiCard Platz finden, bei Wave Race allerdings nur ganze vier. Glücklicherweise erscheinen genug Speicherkarten von namhaften Zubehör-Herstellern, die schon jetzt mit größerem Speichervolumen werben.

DIGICARD Auf dem Winzling speichert ihr eure Spielstände.

Wir schreiben das Jahr 1977. Ein junger und äußerst flippiger Typ muss sich endlich um einen Job bemühen. Er kommt direkt von der Kunst-Akademie, trägt eine wilde Mähne und seine Gitarre ist sein bester Freund. Er hört von einem Konzern namens Nintendo und will sich den Laden mal näher ansehen. Also bewirbt er sich und erfährt, dass die Firma leider nur an Programmierern und nicht an Designern interessiert ist.. Doch als man sich seine Entwürfe und Zeichnungen ansieht, wird man neugierig. Er wird eingestellt und schon ca. drei Jahre später erfindet er zwei der bekanntesten Persönlichkeiten unserer Zeit: Mario und Donkey Kong! Niemals hätte er damals zu träumen gewagt, dass er mal der bekannteste Spiel-Designer der Welt sein wird. Den restlichen Verlauf von Shigeru Miyamotos Karriere brauchen wir euch nicht noch mal vorzukauen. Dieser Mann beeinflusste die Entwicklung der Spiele-Welt wie kein anderer auf diesem Planeten. So haben wir es diesem Visionär zu verdanken, dass sich die Games heutzutage nicht nur auf einen festen Single-Screen beschränken, sondern scrollende Levels bieten. So waren Marios früheste Abenteuer mit ihrer Fülle an Geheim-Abschnitten und versteckten Abkürzungen wegweisend für Game-Design an sich!

SCHMEICHLER Shigeru Miyamoto blätterte in unserem Magazin und war voll des Lobes! Er verstand zwar kein Wort, aber er mochte das Design!

SHIGERU MIYAMOTO
EINE BEISPIELLOSE KARRIERE

RELAXT Der Superstar war wie immer die Ruhe in Person. Bereitwillig beantwortete er die Fragen der anwesenden Presse.

Während der Spaceworld-Pressekonferenz nahm sich Mastermind Miyamoto etwas Zeit, um die Fragen der anwesenden Journalisten zu beantworten. Unser Team war auch an der Front!
Lest weiter, wenn ihr wissen wollt, was Mr. Mario zu sagen hatte.

Wieso entschieden Sie sich bei *Legend of Zelda* für diesen unkonventionellen Grafikstil?
Miyamoto: Ehrlich gesagt, möchten wir gar nicht so viel über diesen Titel reden. Das gilt übrigens auch für *Mario Sunshine*. Diese Games erscheinen erst in frühestens einem Jahr und noch vieles wird sich ändern. Es wäre mir lieber, wenn wir über die Titel reden würden, welche nicht in weiter Ferne liegen.

Auf der Spaceworld letzten Jahres wurde eine Grafik-Demo präsentiert, die optisch nichts mit dem jetzt gezeigten Material gemeinsam hat.
Miyamoto: Sagen wir es mal so: Als wir letztes Jahr die Grafik-Demo präsentierten, hatten wir uns schon längst für den Cell-Shading-Look entschlossen. Während der Entwicklung betreute ich noch zahlreiche andere Projekte, wie Sie wissen. Auch die zwei *Zelda*-Titel für den Game Boy Color waren darunter. Da habe ich mich gefragt, was das ideale Alter für Link wäre. Ich habe mich gefragt, in welche Richtung wir gehen müssen. Ein erwachsener Link? Ich glaube, dass Link nicht zu alt sein sollte, damit jedermann sich mit ihm identifizieren kann.

MUSIKALISCH Wann immer Mr. Mario etwas Ruhe hat, spielt er auf seinem Banjo. Leider hat er für dieses Hobby nur noch wenig Zeit.

Wieso wurde dann ausgerechnet der Cell-Shading-Look gewählt?
Miyamoto: Zur Grafik: Jedes Mal, wenn ein Titel erfolgreich ist, gibt es schon nach kurzer Zeit eine Hand voll Spiele, die einfach nur Kopien eines erfolgreichen Konzepts darstellen. Denken Sie an die Film-Industrie oder die japanischen Animationsfilme. Erfolgreiche Konzepte werden einfach kopiert und dies ist nicht sehr originell. Wir wollten neue Wege gehen! Bei der *Mario Sunshine*-Präsentation haben wir darauf geachtet, dass die Anwesenden nicht zu viel vom eigentlichen Gameplay mitkriegen. Es wird einige Überraschungen geben.

Wie sieht es mit der Software-Versorgung des GameCube aus? Das N64 wurde ja nicht gerade mit Spielen überhäuft!
Miyamoto: Momentan arbeiten rund 80 Entwickler-Firmen an GameCube-Titeln. Darunter befinden sich zahlreiche Third-Party-Producer wie etwa Namco, Sega und Electronic Arts. Ich bin beispielsweise für fast 30 Projekte verantwortlich, aber nur bei sieben Titeln auch an der Entwicklung beteiligt. Der GameCube ist eine sehr programmierfreundliche Plattform – zumindest habe ich das gehört! (lacht). Aber im Vergleich zu anderen Konsolen ist der Würfel wirklich sehr offen konstruiert.

Werden auch kleinere Entwicklungs-Studios eine Chance haben? Schließlich geht der Trend ja zu immer aufwendigeren Mammut-Projekten, welche von riesigen 200-Mann-Teams betreut werden.
Miyamoto: Das ist sicherlich richtig, aber ich denke, dass nicht mehr als 30 Personen an einem Titel arbeiten sollten. Die Herstellungskosten sollte man schon so niedrig wie möglich halten, um die Wirtschaftlichkeit zu gewährleisten. Oberste Priorität hat aber noch immer die Qualität.

INFO

Die zwei wichtigsten Games des kommenden Jahres

Wie bereits erwähnt, hatten Mario und Link auf der Spaceworld 2001 ihren großen Auftritt. Während die Resonanz auf Mario Sunshine durchweg positiv war, hinterließ die Zelda-Demonstration bei den Anwesenden eher gemischte Gefühle. Der Grund: Für Legend of Zelda bedienten sich die Entwickler der relativ neuen Cell-Shading-Technik. Durch diese grafische Darstellungsweise wird ein extrem comicmäßiger Look erzeugt, welcher von einigen Besuchern als unpassend empfunden wurde. Der Grafik-Stil ist sicherlich Geschmacksache, aber wir waren trotzdem von der grandiosen Optik begeistert, welche direkt einem Trickfilm entsprungen zu sein scheint. Wenn jetzt noch die Spielbarkeit passt, dürfen wir uns auf ein weiteres Meisterwerk aus Hyrule freuen! Die Qualität der folgenden Bilder bitten wir zu entschuldigen. Da Nintendo keine offiziellen Fotos herausgab, mussten wir heimlich von der Leinwand abfilmen!

COOL Auch wenn viele Nörgler über den neuen Grafikstil meckerten, waren wir von der Optik hin und weg.

FIGHT! Die coolen Kampfsequenzen kommen in den Standbildern leider nicht so genial rüber wie in Bewegung.

IT'S ME, MARIO! Der beliebteste Klempner der Welt macht auch auf dem GameCube eine mehr als gute Figur.

COOLES DESIGN Die transparente Optik gewährt Einblick in das Innenleben.

WOW! Das Ding ist immer ein Blickfang.

SUCHTFÖRDERND Wer erst einmal anfing zu zocken, wollte gar nicht mehr aufhören! Deshalb waren die Vorführgeräte ständig besetzt!

POKÉMON MINI — DAS KLEINE KRAFTPAKET!

Für die einen ist es Pokémon Mini, für die anderen ist es das kleinste Handheld der Welt. Das N-Zone-Team durfte auf Nintendos neuestem Konsolen-Zwerg Probe spielen!

Da schlendert man fröhlich durch die Messe-Hallen, denkt sich nichts Böses, und während man um die Ecke biegt, wird man ganz nebenbei mit einer neuen Sensation konfrontiert. Im Rahmen der Nintendo Show sorgte der japanische Softwareriese für Aufruhr und präsentierte ein winzig kleines Pokémon-Handheld, welches ihr sogar mit waschechten Modulen füttern könnt! Das Gerät verfügt über ein Steuerkreuz und drei Buttons. Der A- und B-Button befinden sich, wie auch beim Game Boy, direkt auf der Vorderseite. Oben rechts wurde der C-Button angebracht, welchen ihr bequem mit dem rechten Zeigefinger bedienen könnt. Der Modulschacht bietet Platz für die Spiele, von denen bereits vier Stück fest angekündigt sind. Der eingebaute Infrarot-Sensor sorgt für astreinen Mehrspieler-Spaß – ohne Kabelsalat! Doch es geht noch weiter: Die Entwickler spendierten dem Winzling noch zwei weitere Features: Der integrierte Rumble-Motor sorgt für heftige Rüttel-Effekte, wie ihr sie schon vom N64-Rumble-Pak kennt. Brandneu ist auch der Shock-Sensor, welcher Erschütterungen registriert und in Steuer-Impulse umwandelt. Schon im Frühjahr nächsten Jahres könnt ihr loszocken!

VORFREUDE Pichu und Elekid können es gar nicht mehr erwarten, bis Pokémon Mini in den Läden steht!

KLEIN, ABER FEIN Das Handheld liegt trotz seiner geringen Größe wirklich gut in der Hand.

INFO

Fliegengewicht

Kein anderes Handheld, welches man mit Modulen füttern kann, ist so klein wie Pokémon Mini. Damit ihr euch ein Bild von dessen Größe machen könnt, seht ihr hier die Abmessungen des Gerätes.
Höhe: 7,4 cm; Breite: 5,8 cm; Tiefe: 2,3 cm; Gewicht: 70 g

INFO

Die Spiele

Wie bereits erwähnt, füttert ihr den mobilen Winzling mit kleinen Modulen. Vier coole Games wurden bereits von Big N vorgestellt und ließen sich teilweise schon auf der Messe antesten.

• *Pokémon Pinball Mini*
Wer die geniale Game-Boy-Fassung kennt, wird sich gleich heimisch fühlen. Dieses Game verspricht Flipper-Spaß vom Feinsten und begeistert durch ein geniales Rumble-Feature. Übrigens gibt es über 90 verschiedene Levels und einige Überraschungen sollen auch versteckt sein.

• *Pokémon Zany Cards*
Kandidat Nr. 2 lässt sich am ehesten mit dem bekannten Solitaire-Spielprinzip vergleichen. Ihr spielt gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Mitspieler – die Infrarot-Technik macht's möglich! Leider ließ sich das Infrarot-Feature in dieser Version noch nicht antesten.

• *Pokémon Party Mini*
Stellt euch eine Art Mario Party mit Pokémon-Charakteren vor und schon wisst ihr, worum es geht. Pokémon Party Mini war nicht zu Unrecht der beliebteste der vier vorgestellten Titel. Euch wird eine Fülle an verschiedensten Minispielen geboten, an denen ihr per Infrarot auch zu zweit teilnehmen könnt. Außerdem wird auch der Shock-Sensor unterstützt, wovon sich begeisterte Messebesucher selbst überzeugen konnten. Ein echter Hit!

• *Pokémon Puzzle Collection*
Auf diesem Modul verbergen sich über 80 verschiedene Puzzles! Auch der obligatorische Tetris-Klon darf da natürlich nicht fehlen und so hält diese Cartridge sicherlich nicht nur Puzzle-Fans lange bei der Stange!

EIN SPIEL ALLEIN REICHT NICHT FÜR DIESES GIGANTISCHE ABENTEUER.

Zelda™ ist zurück! Diesmal mit einem Adventure, das für ein Spiel allein viel zu groß ist. Beherrsche die Jahreszeiten in Oracle of Seasons™ und drehe am Rad der Zeit in Oracle of Ages™. Aber erst, wenn du beide Games spielst, kannst du das Rätsel der Rätsel lösen, den gefährlichsten aller Feinde besiegen und damit das größte Abenteuer aller Zeiten bestehen.

GAME BOY COLOR

©2001 Nintendo. TM, ® and Game Boy Color are trademarks of Nintendo. ©2001 Nintendo. Jedes der Spiele sowie der Game Boy werden separat verkauft. www.nintendo.de

Nintendo® GAMING 24:7™

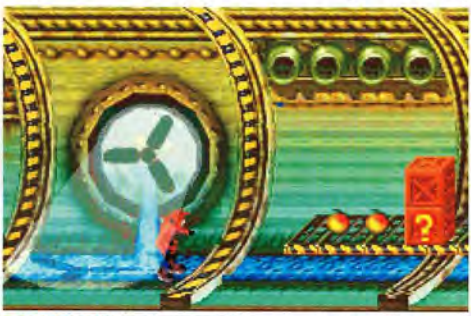
CRASH BANDICOOT X/S

Die Invasion der Maskottchen geht weiter! Nach Sonic kommt auch Crash Bandicoot für den Game Boy Advance.

- **Genre**: Jump & Run
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Universal Interactive
- **Internet**: www.universalstudios.com/uisgames

Der Krieg der Herstellermaskottchen scheint jetzt endgültig vorbei zu sein. Denn mit *Crash Bandicoot* erscheint nach Segas Aushängeigel jetzt auch Sonys Beutelratte für das kleine Nintendo-System. Natürlich ist auch Crashs alter Erzfeind Dr. Neo Cortex mit von der Partie. Lange genug war dieser in seinem Raumschiff gehockt und hatte über einem Plan gegrübelt, sich an dem Nager zu rächen. Doch damit ist jetzt Schluss. Unter dem Motto „back to the roots" wirft er seine Rachepläne in den Papierkorb und konzentriert sich wieder auf sein eigentliches Ziel: die Weltherrschaft! Schnell wird ein gigantischer Schrumpfstrahler zusammengebastelt und auf die Erde gerichtet. Mit Kazapp-Kabautz schrumpft er daraufhin den blauen Planeten auf Pampelmusengröße zusammen und stellt ihn als Trophäe auf den Kaminsims. Das kann natürlich kein dauerhafter Zustand sein. Aber glücklicherweise gibt es immer noch Crashy und seine plietsche Schwester Coco. Diese hat zum Glück bereits einen Apparat entwickelt, der die Erde wieder in ihren ursprünglichen Zustand zurückversetzen kann, doch fehlen ihr noch ein paar magische Kristalle. Hier schlägt die Stunde von Crash Bandicoot. Ihr steuert den Nager durch zwanzig

GEFÄHRLICHE SCHNAPP-PFLANZE VORAUS! Glücklicherweise hat Crash eine schützende Maske bei sich.



KANALISATION Crash muss sich hier mit schlüpfrigem Untergrund und gemeinen Feinden herumschlagen.

Die Macher im Gespräch

Unser US-Korrespondent Simon Price konnte ein Interview mit Sean Krankel von Universal Interactive und Karthik Bala von Vicarious Visions führen. Letztere dürften euch besonders als Programmierer von Tony Hawk's Pro Skater 2 für den GBA ein Begriff sein.

N-ZONE ***Crash Bandicoot X/S wird ja nicht wie die PSone-Versionen von Naughty Dog entwickelt. Was sprach denn besonders für Vicarious Visions?***

VICARIOUS VISIONS Unser Interview-Partner Karthik Bala ist der sechste von links.

Sean Krankel: *Die meisten Entwickler, mit denen wir sprachen, wollten aus Crash Bandicoot so ein Allerwelts-2D-Jump-&-Run machen. Die Jungs von Vicarious Visions hatten einen anderen Ansatz und wollten ein neues Crash Bandicoot-Erlebnis erschaffen, das auch das Flair der PlayStation-Versionen rüberbringt.*

N-ZONE ***Der Yeti-Level sieht absolut atemberaubend aus. War er schwer zu programmieren?***

Karthik Bala: *Um die 3D-Grafik darzustellen, muss man auf dem System schon ganz schön tricksen. Es gibt nämlich keinen 3D-Chip und wenn man irgendeinen dreidimensionalen Effekt darstellen will, muss man ihn vollständig von Hand erstellen und innerhalb der Einschränkungen der Hardware arbeiten.*

N-ZONE ***Es scheint so, als hättet ihr ein Problem mit der Bildschirm-Helligkeit bei Tony Hawk's Pro Skater 2 gehabt. Habt ihr das inzwischen in den Griff bekommen?***

Karthik Bala: *Wir haben ein paar Programme zur Farbkorrektur entwickelt, die aber bis jetzt noch nicht vollständig ins Spiel integriert wurden. Nintendo umgeht das Problem, wie man bei Super Mario Advance sehr gut sieht, mit ultraknalligen Farben. Das hat den Nachteil, dass man mit einer stark eingeschränkten Farbpalette arbeiten muss. Leider passt das nicht so ganz zum Stil von Crash Bandicoot. Eines unserer Ziele war es, den bekannten Grafikstil beizubehalten.*

N-ZONE ***Es sieht aber auf jeden Fall schon mal heller aus als Tony Hawk's Pro Skater 2.***

Karthik Bala: *Tony Hawk's Pro Skater 2 entwickelten wir mit einem sehr frühen Entwickler-GBA, dessen Display um einiges heller war als das des verkauften Geräts. Das liegt daran, dass der verkaufte GBA noch eine weitere Schutzschicht auf dem Display hat, um den Schirm vor Kratzern zu schützen.*

SCHATZTAUCHER Hier hat wohl jemand Ladung verloren, was?

Levels, die in starker Anlehnung an den zweiten und dritten PlayStation-Teil entstanden. So stehen beispielsweise der Maya-Dschungel, die Unterwasser-Ruinen, die Arktis und ein komplettes Kanalisationssystem bereit, um von Crash durchquert zu werden. Das große Finale findet schließlich an Bord von Dr. Cortex' Weltraumstation statt. Wie versierte Crash-Spieler sicherlich auf den ersten Blick erkennen, spielt die neue Episode größtenteils in zweidimensionalen Levels. Freunde der 3D-Abschnitte werden aber dennoch nicht enttäuscht werden. Das Entwicklerteam Vicarious Visions hat einige Stages eingebaut, die das dreidimensionale Flair der „großen" Spiele auch auf dem GBA rüberbringen. So gibt es beispielsweise die aus dem dritten Teil bekannte Flugkampfsequenz. Auch die beliebten Verfolgungsjagden werden wieder dabei sein. Diesmal muss Crashy vor einem wild gewordenen Yeti flüchten. Doch die Beutelratte ist vorbereitet und hat keinen ihrer Special Moves verlernt. Ob ihr nun sprintet, wirbelt oder den gemeinsten Bauchklatscher der Welt durchführt: Crash hat für jede Situation das passende Manöver parat. Wenn die Entwickler so gute Arbeit wie mit ihrem GBA-Erstlingswerk *Tony Hawk's Pro Skater 2* leisten, steht uns ein echter Kracher ins Haus.

Jean-Reiner Jung

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Crash Bandicoot X/S
System:	Game Boy Advance
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Nicht bekannt
Speichern:	Nicht bekannt
Levels:	20
Preis:	Ca. DM 100,-
Hersteller:	Universal Interactive
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	1. Quartal 2002
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: **Klein, aber fein! Absolutes Crash Bandicoot-Feeling auf dem GBA.**

WAHNWITZIGER NAGER Crash Bandicoot wuselt nächstes Jahr auch auf dem Game Boy Advance.

INFO

N-ZONE: Gab es irgendwelche Probleme während der Arbeit an dem Titel?

Karthik Bala: *Eine der größten Herausforderungen bei Crash Bandicoot X/S war der Umfang des Spiels. Wir wollten etwas Ähnliches erschaffen wie Crash Bandicoot: Warped auf der PlayStation. Allerdings hatten die Programmierer dort den Speicherplatz einer 600-MB-CD zur Verfügung, während wir für einen ähnlichen Inhalt nur ein 8-MB-Modul haben. Das ist schon eine riesige Herausforderung. In den Verfolgungsszenen gibt es viele Animationen und Videoeffekte, bei denen ein Komprimierungsverfahren keine Lösung ist. Alleine in dieser Szene kommen vier verschiedene Komprimierungsverfahren zum Einsatz.*

N-ZONE: Was, meint ihr, kann man aus dem Game Boy Advance noch herausholen? Oder habt ihr das System bereits ausgereizt?

Karthik Bala: *Gerade, wenn du denkst, du hast das System so weit ausgereizt, wie es nur geht, kommt auch schon wieder was Neues ans Tageslicht. Wir brüten gerade über ein paar Ideen, die wir in Zukunft realisieren wollen. Aber Crash Bandicoot X/S ist das größte Projekt, an dem wir bisher gearbeitet haben. Obwohl wir ein recht großes Team aus sechs Programmierern und sechs Zeichnern haben, betrug die Entwicklungszeit bisher ganze zehn Monate. Und das waren ziemlich anstrengende zehn Monate.*

N-ZONE: Welche Zielgruppe habt ihr mit dem Titel im Auge?

Sean Krankel: *Jeder Spieler kann dieses Spiel durchspielen und dabei jede Menge Spaß haben. Aber wenn du wirklich die vollen hundert Prozent erreichen willst, musst du dich schon mächtig ins Zeug legen. Im Design gibt es viele Facetten, die auf den ersten Blick nicht auffallen – so wie die dynamische Schwierigkeitsanpassung. In der Yeti-Verfolgungsjagd wird zum Beispiel immer die Distanz zwischen Crash und seinem Verfolger angepasst, so dass auch sehr gute Spieler das Gefühl haben, jederzeit vom Ungetüm erwischt zu werden. Könner haben immer noch ihre Herausforderung, während Anfängern ein wenig unter die Arme gegriffen wird.*

Karthik Bala: *Das ist eines der großen Erfolgs-Geheimnisse hinter den Crash-Bandicoot-Spielen. Denn jeder kann es so spielen, dass es ihm Spaß macht.*

N-ZONE: Danke für das Gespräch.

DREISTER DRACHE In seiner Freizeit jagt Spyro Schafe und erschreckt unerfahrene Ritter.

SPYRO: SEASON OF ICE

➤ Genre
Action-Adventure
➤ Spieler
1
➤ Hersteller
Universal Interactive
➤ Internet
http://www.universalstudios.com/vigames

Eben noch auf Sonys PlayStation – jetzt schon auf dem Game Boy Advance. Der kleine Drache Spyro besucht auch Nintendos neues Handheld und lässt dort gehörig die Funken fliegen.

Spyro, der freche Drache, hat bereits drei Mal für Ruhe und Ordnung im Märchenland gesorgt. Was liegt da nun näher, als mal eine Runde alle Viere von sich zu strecken und einen ausgedehnten Urlaub an den Drachenstränden zu machen. Doch kaum haben er und sein kleiner Libellenfreund Spark den Liegestuhl aufgestellt, da wartet auch schon eine neue Aufgabe auf ihn. Zur selben Zeit hat sich nämlich der rhynocianische Aushilfsbibliothekar Grendor darangemacht, alte Zauberbücher zu wälzen. Plötzlich stößt er auf einen Spruch, der ihn zum wandelnden Traum aller Rhynoc-Mädchen machen kann. Doch statt den weißkäsigen Stubenhocker in einen Arnold Schwarzenegger zu verwandeln, ploppt plötzlich ein weiterer Kopf aus seiner Schulter und er wird außerdem noch von heftigster, doppelter Migräne geplagt. Jetzt muss ein Gegenmittel her. Dieses kann allerdings nur aus den Flügeln von einhundert Flatter-Feen gewonnen werden. Schnell findet Grendor den richtigen Spruch, hält das Buch diesmal richtig herum und verwandelt alle Feen des Märchenlandes zu Eis. Spyros Aufgabe ist es nun, dem doppelköpfigen Griesgram zuvorzukommen und die kleinen Pixies vor ihm zu finden. In den 25 Levels, die eigens für den Game Boy Advance entworfen wurden, geht es aber nicht nur um simple Suchspielchen. In den isometrisch gehaltenen Landschaften wuseln jede Menge Bewohner umher, die Spyro mit hilfreichen Tipps versorgen und auch zu Minispielen herausfordern. So jagt ihr beispielsweise auch Dieben hinterher, sammelt wertvolle Kristalle ein und benutzt die Drachenflügel zu kleinen Rundreisen. Neben den normalen Levels gibt es auch einige 3D-Sequenzen, in denen Spyro in klassischer *Space Harrier*-Manier auf Feindesjagd geht. Universal Interactive hat versprochen, den Titel schon im November in die Läden zu bringen, und wenn er sich wirklich so gut spielt, wie er jetzt schon aussieht, steht uns Großes bevor.

Jean-Reiner Jung

FEINDE DER CALAMARI-KLASSE Diesen komischen Tintenfischen jagen wir gleich mal ein paar Flammen auf den Hals.

KLINIK UNTER PALMEN? Spyro erschreckt gleich einen ahnungslosen Pauschaltouristen aus dem Happy-Hippo-Land.

SCHLARAFFENLAND Der Honig ist da! Aber wo ist die Milch?

PASTELLTÖNE Die Farben sind zu schön, um wahr zu sein.

SEASON OF ICE Spyro fliegt um das winterliche Schloss.

SPACE HARRIER? Veteranen haben hier ein Déjà-vu.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Spyro: Season of Ice
System:	Game Boy Advance
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Nicht bekannt
Speichern:	Nicht bekannt
Levels:	25
Preis:	Ca. DM 100,-
Hersteller:	Universal Interactive
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	November
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Spyro lässt das Zündeln nicht. Neben Crash Bandicoot X/S ist dieses Spiel eine der vielversprechendsten Neuankündigungen.

Worauf wartest du noch?

Die Pokémon Sammelkartenspiel Liga ist ein aufregender Club mit mehr als 500.000 Mitgliedern weltweit. Egal wie gut oder schlecht du schon das Pokémon-Sammelkartenspiel beherrschst, hier hast du jederzeit die Gelegenheit zum Spielen und Tauschen. Als Liga-Teilnehmer kannst du außerdem tolle neue Trainerorden und exklusive Promokarten gewinnen. Und das Beste ist: der ganze Spaß ist kostenlos! Also auf ins nächste Ligacenter und anmelden!

www.wizards.com/Pokemon

Werde Meister-Trainer!

TM & ...ntendo. © 1995-2001 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK.
Prä... von The Pokémon Company. Herstellung und Vertrieb Wizards ...
* Die ...zards of the Coast-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen ...

Die wichtigsten Spiele für N64, GCN und GBA im Überblick!

DAS SPIELE-LEXIKON

Egal ob Nintendo 64, Game Boy Advance oder GameCube: In unserem Spiele-Lexikon findet ihr die wichtigsten Infos zu den besten Spielen, den aktuellen Neuheiten und geheimen Projekten der Spiele-entwickler! Auf dieser Seite werden alle Nintendo-64-Fans bedient, auf den folgenden Seiten informieren wir euch über den aktuellen Stand der Dinge in Sachen Game Boy Advance und GameCube!

Nintendo-64-Lexikon

Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
Arcade				
Iggy's Reckin Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	82%
Rennspiele				
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	3/00	90%
Aktuelle Rennspiel-Neuheit				
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	6/01	86%
Sci-Fi-Rennspiele				
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Action-Adventure/Jump & Run				
Donkey Kong 64	Jump & Run	Nintendo	12/99	95%
Aktuelle Jump&Run-Neuheit				
Kirby 64: The Crystal Shards	Jump & Run	Nintendo	7/01	80%
Rollenspiel				
Zelda: Ocarina of Time	Rollenspiel	Nintendo	12/98	97%
Aktuelle Rollenspiel-Neuheit				
Aidyn Chronicles: The First Mage	Rollenspiel	THQ	6/01	65%
Action				
Pokémon Snap	Action	Nintendo	9/00	95%
Beat 'em Up				
Xena – Talisman of Fate	Beat 'em Up	Titus	12/99	77%
Fußball				
ISS 2000	Fußball	Konami	9/00	90%
Basketball				
NBA Live 2000	Basketball	Electronic Arts	12/99	90%
Eishockey				
NHL 99	Eishockey	Electronic Arts	1/98	92%
Football				
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%
Wrestling				
WWF No Mercy	Wrestling	THQ	12/00	90%
Sportspiele (Sonstige)				
Mario Tennis 64	Tennis	Nintendo	11/00	92%
Geschicklichkeit				
The New Tetris	Geschicklichkeit	Nintendo	10/99	91%
Simulation				
Pilot Wings 64	Simulation	Nintendo	6/97	79%
Strategie				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%
Wirtschaftssimulation				
Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Was kommt wann? (D/CH/A)

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
September				
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboarding	Activision	91%	September
Oktober				
Paper Mario	RPG	Nintendo	85%	5. Oktober
Pokémon Stadium 2	Action	Nintendo	89%	19. Oktober
November				
Mario Party 3	Action	Nintendo	84%	Mitte November
Angekündigte Titel ohne Termin				
Animal Forest	Action-Adventure	Nintendo	–	Nicht bekannt
Army Men: Air Combat	Action	3DO	–	Nicht bekannt
Army Men: Sarge's Heroes 2	Action	3DO	–	Nicht bekannt
Bomberman 64 2nd Attack	Action	Hudson Soft	67%	Nicht bekannt
Custom Robo V2	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
DDR: Disney's W. D. M.	Action	Konami	64%	Nicht bekannt
Dr. Mario 64	Geschicklichkeit	Nintendo	–	Nicht bekannt
Hey You, Pikachu!	Simulation	Nintendo	86%	Nicht bekannt
Mega Man 64	Action	Capcom	63%	Nicht bekannt
StarCraft 64	Strategie	Nintendo	85%	Nicht bekannt

Aktuelle N64-Entwicklungen

Welche Spiele für das Nintendo 64 werden derzeit noch entwickelt? Wir zeigen euch alle Projekte auf einen Blick!

Geschicklichkeit

Hoffentlich entscheidet sich Nintendo doch noch für eine Veröffentlichung in Europa.

Titel: . . . . . .Dr. Mario 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Simulation

Eine PAL-Umsetzung des ulkigen Spiels ist leider so gut wie ausgeschlossen.

Titel: . . . . .Hey You, Pikachu!
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

In den kalten Wintertagen des Novembers lassen es die Partygäste richtig krachen.

Titel: . . . . . Mario Party 3
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .Mitte November

RPG

In dieser Ausgabe gibt's den umfangreichen Test der PAL-Version.

Titel: . . . . . .Paper Mario
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .5. Oktober

Action

Ahmet hat sich für seinen Test ausgiebig mit den Pokémon-Gladiatoren beschäftigt.

Titel: . . .Pokémon Stadium 2
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .19. Oktober

Aktuelle GBA-Entwicklungen

Hier zeigen wir die wichtigsten Spiele für den Game Boy Advance, welche demnächst in Deutschland erscheinen werden!

Jump & Run

Bis zur Veröffentlichung der GBA-Version könnt ihr Banjo-Tooie ausgiebig spielen.

Titel: .Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge
Hersteller: ..... Nintendo
Termin (D): 2002

Action

Unserem ersten Eindruck nach ist der gute Batman noch etwas flügellahm.

Titel: . . . . .Batman Vengeance
Hersteller: ..... Ubi Soft
Termin (D): ..... November

Rollenspiel

Schade! Das Rollenspiel der guten alten Schule hat sich auf Dezember verschoben.

Titel: . . . . . .Breath of Fire
Hersteller: ..... Ubi Soft
Termin (D): ..... Dezember

Geschicklichkeit

Lobenswert! Endlich mal keine Um- oder Fortsetzung, sondern ein neues Spielprinzip.

Titel: . . . . . BONX
Hersteller: ..... Ubi Soft
Termin (D): ..... 1. Quartal 2002

Rennspiel

Der niedliche Affe erhebt sich in Europa erst im nächsten Jahr in die Lüfte.

Titel: . . . . .Diddy Kong Pilot
Hersteller: ..... Nintendo
Termin (D): 2002

Geschicklichkeit

Das Spiel mit den zerbrechlichen Kokosnüssen wird euch Kopfzerbrechen bereiten.

Titel: Donkey Kong Coconut Crackers
Hersteller: ..... Nintendo
Termin (D): ..... Dezember

Fußball

Mitte Oktober nehmen die europäischen Superstars endlich den Spielbetrieb auf.

Titel: .European Super League
Hersteller: ..... Virgin Interactive
Termin: ..... Oktober

Sportspiel

Die Animationen der Leichtathleten gehören schon jetzt zum Allerfeinsten.

Titel: . . . . . .Fila Decathlon
Hersteller: ..... THQ
Termin (D): ..... Mitte November

Beat 'em Up

Unkomplizierte Prügel-Action, bei der besonders der Zweispielermodus gefällt.

Titel: . . . . . Final Fight One
Hersteller: ..... Ubi Soft
Termin (D): ..... Ende September

Geschicklichkeit

Im frostigen November beginnt der Videospielveteran mit seiner Froschwanderung.

Titel: . .Frogger's Adventures
Hersteller: ..... Konami
Termin (D): ..... November

Game-Boy-Advance-Lexikon

Rennspiele

GT Advance Championship Racing	Rennspiel	THQ	82%	07/01
Top Gear GT Championship	Rennspiel	Mitsui	54%	07/01

Sci-Fi-Rennspiele

F-Zero MAXIMUM VELOCITY	Rennspiel	Nintendo	85%	07/01

Fun-Racing

Konami Krazy Racers	Rennspiel	Konami	83%	07/01

Jump & Run

Pinobee: Wings of Adventure	Jump & Run	Activision	80%	07/01
Rayman Advance	Jump & Run	Ubi Soft	86%	06/01
Super Mario Advance	Jump & Run	Nintendo	83%	07/01

Action

Army Men Advance	Action	infogrames	68%	08/01
Castlevania: Circle of the Moon	Action	Konami	86%	07/01
Jurassic Park III: The DNA Factor	Action	Konami	60%	09/01
Tweety and the Magic Gems	Action	Mitsui	69%	07/01

Sportspiele (Sonstige)

Ready 2 Rumble: Round 2	Boxen	Konami	69%	07/01
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboarding	Activision	88%	07/01

Geschicklichkeit

Bomberman Tournament	Geschicklichkeit	Activision	84%	08/01
Kurukuru Kururin	Geschicklichkeit	Nintendo	81%	07/01

Was kommt wann?

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
September				
Earthworm Jim	Action	THQ	68%	Mitte September
Final Fight One	Beat 'em Up	Ubi Soft	80%	Ende September
Iridion 3D	Shoot 'em Up	THQ	70%	Mitte September
LEGO Insel 2	Action-Adventure	LEGO Media	74%	Mitte September
Mario Kart: Super Circuit	Rennspiel	Nintendo	91%	14. September
Men in Black	Action	Ubi Soft	53%	Ende September
MX 2002 feat. Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	–	Mitte September
Pitfall: The Mayan Adventure	Action	THQ	63%	Mitte September
Spider-Man: Mysterio's Menace	Action	Activision	79%	20. September
SpongeBob: SuperSponge	Action	THQ	–	Ende September
Oktober				
Advance Wars	Strategie	Nintendo	–	26. Oktober
Alex Zickler Total Soccer 2002	Fußball	Ubi Soft	–	18. Oktober
ESPN Final Round Golf	Golf	Konami	–	Oktober
European Super League	Fußball	Virgin Interactive	–	Mitte Oktober
Hot Potato!	Geschicklichkeit	BAM! Entertainment	–	Oktober
Jurassic Park III: Park Builder	Simulation	Konami	–	Mitte Oktober
LEGO Racers 2	Rennspiel	LEGO Media	70%	Ende Oktober
X-Men: Reign of Apocalypse	Action	Activision	–	4. Oktober
November				
Atlantis: Verlorene Stadt	Jump & Run	THQ	–	09. November
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	–	November
Creatures	Simulation	Swing!	–	November
Dave Mirra Freestyle BMX	Sport	Acclaim	–	November
ESPN X Games Skateboarding	Skateboarding	Konami	–	30. November
Fila Decathlon	Sportspiel	THQ	–	Mitte November
Frogger's Adventures	Geschicklichkeit	Konami	–	November
Gradius Galaxies	Shoot 'em Up	Konami	–	Mitte November
Harry Potter	Adventure	Electronic Arts	–	22. November
ISS	Fußball	Konami	–	November
Kao the Kangaroo	Action	Virgin Interactive	–	November
MotoGP	Rennspiel	THQ	–	Mitte November
Planet Monsters	Action	Virgin Interactive	–	November
Prehistoric Man	Action	Virgin Interactive	–	November
Robocop	Action	Virgin Interactive	–	November
Rugrats: Castle Capers	Action	THQ	–	Ende November
Scooby-Doo and the Cyber Chase	Action	THQ	–	Ende November
Super Dodge Ball Advance	Sport	Ubi Soft	76%	November
Super Street Fighter II TR	Beat 'em Up	Ubi Soft	85%	November
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	–	Mitte November
TT Adventures: Traummaschine	Action	Swing!	–	November
Wario Land 4	Action	Nintendo	–	16. November
WWF Road to Wrestlemania	Wrestling	THQ	–	Mitte November
Dezember				
Breath of Fire	Rollenspiel	Ubi Soft	–	Dezember
Donald Duck Quack Attack	Action	Ubi Soft	–	Dezember
DSF Freestyle Scooter	Sportspiel	Ubi Soft	–	Dezember
Donkey Kong Coconut Crackers	Geschicklichkeit	Nintendo	–	Dezember
Mega Man Battle Network	Rollenspiel	Ubi Soft	–	Dezember
Tom & Jerry: The Magic Ring	Action	Ubi Soft	–	Dezember
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	–	Anfang Dezember
Super Bust-A-Move	Geschicklichkeit	Ubi Soft	–	Dezember
Weitere Veröffentlichungen in 2001				
Aerial Aces	Action	THQ	–	2001
Caesar's Palace	Simulation	THQ	–	4. Quartal
Dark Arena	Action	THQ	–	2001
David Beckham Soccer	Fußball	Rage	–	2001
Denki Blocks	Geschicklichkeit	Rage	–	2001
Doom	Action	Activision	–	4. Quartal

Fortsetzung nächste Seite

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Driven	Rennspiel	Blam! Entertainment	--	2001
Ecks vs. Sever	Action	Blam! Entertainment	--	2001
F-14 Tomcat	Action	THQ	--	4. Quartal
Fire Pro Wrestling	Wrestling	BAM! Entertainment	82%	2001
Fortress	Action	THQ	--	4. Quartal
Lady Sia	Action-Adventure	TDK	--	2001
Lucky Luke	Action	Infogrames	--	2001
Matt Hoffman's Pro BMX	Biking	Activision	--	4. Quartal
M&M's Fun Blast	Action	THQ	--	2001
No Rules	Sportspiel	TDK	--	2001
Pocket Music	Simulation	Rage	--	2001
Rocket Power: The Dream Scheme	Action	THQ	--	4. Quartal
S. Palmer's Pro Snowboarder	Snowboarding	Activision	--	4. Quartal
Worms Blast	Strategie	Ubi Soft	--	2001

Veröffentlichungen in 2002

Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge	Jump & Run	Nintendo	--	2002
Barbarian	Action	Virgin Interactive	--	2002
BONX	Geschicklichkeit	Ubi Soft	--	1. Quartal
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Ubi Soft	--	2002
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action	Ubi Soft	--	2002
Diddy Kong Pilot	Rennspiel	Nintendo	--	2002
Die Expedition der Stachelbeeren	Action	THQ	--	Ende Februar
Downforce	Rennspiel	Virgin Interactive	--	April
Eggo Mania	Geschicklichkeit	Kemco	--	März
Hot Wheels Burnin' Rubber	Rennspiel	THQ	--	Mitte Januar
Mike Tyson Boxing	Boxen	Ubi Soft	--	2002
Monster AG	Nicht bekannt	THQ	--	1. Quartal
Kasparov	Schach	Virgin Interactive	--	2002
SW Episode I: Jedi Power Battles	Action	THQ	--	Ende Januar
Street Fighter Alpha 3	Beat 'em Up	Ubi Soft	--	2002
TOCA World Touring Cars	Rennspiel	Ubi Soft	--	2002
Tom Clancy's Rainbow Six	Action	Ubi Soft	--	März
Top Gun	Action	Virgin Interactive	--	März
Z.O.E 2173 Testament	Action	Konami	--	April

Weitere Veröffentlichungen ohne Termin

American Tail: Feivel Strikes Gold	Action	Swing!	--	Nicht bekannt
ESPN Fishing	Simulation	Konami	--	Nicht bekannt
Golden Sun	Rollenspiel	Nintendo	--	Nicht bekannt
In einem Land vor unserer Zeit	Action	Swing!	--	Nicht bekannt
Jackie Chan	Action	Activision	--	Nicht bekannt
Metroid 4	Action	Nintendo	--	Nicht bekannt
Sabrewulf	Action-Adventure	Nintendo	--	Nicht bekannt
Sonic The Hedgehog Advance	Action	Sega	--	Nicht bekannt
Thunderbirds	Action	Sci	--	Nicht bekannt

Weitere GBA-Projekte (Japan/USA)

Folgende Spiele sind für den GBA in den USA und Japan angekündigt oder erhältlich

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Advance Rally	Rennspiel	MTO	--	7. Dezember (Japan)
Adventure of Tokyo Disney Sea	Nicht bekannt	Konami	--	November (Japan)
Baketsu Daisukusen	Simulation	Nintendo	--	Nicht bekannt
Battle Network Megaman Exe 2	Action	Capcom	--	Dezember (Japan)
Car Battler Go!	Nicht bekannt	Vis	--	November (Japan)
ChoroQ Advance	Rennspiel	Takara	--	Erhältlich (Japan)
Cubix: Robots for Everyone	Nicht bekannt	3DO	--	Nicht bekannt
Digi-Communication	Simulation	Media Works	--	Erhältlich (Japan)
Dokapon Monster Hunter	Nicht bekannt	Asmik Ace	--	Erhältlich (Japan)
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku	Nicht bekannt	Infogrames	--	Nicht bekannt
EX Monopoly	Brettspiel	Takara	--	Erhältlich (Japan)
Fire Emblem – Dark Shrine Maiden	Rollenspiel	Nintendo	--	Nicht bekannt
Flower Blooming Competition	Simulation	Nintendo	--	Nicht bekannt
Game Boy Music	Simulation	Nintendo	--	September (Japan)
Gensousuikoden Card Stories	Nicht bekannt	Konami	--	13. September (Japan)
Golden Sun	Rollenspiel	Nintendo	--	Erhältlich (Japan)
Guru Logi Champ	Nicht bekannt	Compile	--	November (Japan)
Hamster Story 2	Simulation	Culture Brain	--	September (Japan)
Hanasaki Wars	Nicht bekannt	Nintendo	--	Nicht bekannt
Hatena Satena	Nicht bekannt	Hudson	--	4. Oktober (Japan)
Hello Kitty Miracle Collection	Compilation	Imagineer	--	19. Oktober (Japan)
High Heat M.L. Baseball 2002	Baseball	3DO	--	September (USA)
Jelly Belly	Nicht bekannt	Majesco	--	2001 (USA)
Jurassic Park III Puzzle	Geschicklichkeit	Konami	--	1. November (USA)
King of Fighters	Beat 'em Up	Marvelous Ent.	--	Dezember (Japan)
Klonoa: Empire of Dreams	Jump & Run	Namco	85%	Erhältlich (Japan)
Let's create a School Advance	Simulation	Vis	--	7. Dezember (Japan)
Magical Vacation	Nicht bekannt	Nintendo	--	Nicht bekannt
Mechanized Army	Simulation	Kemco	--	November (Japan)
Medalot Naci – Kabuto Version	Nicht bekannt	Imagineer	--	7. September (Japan)
Medalot Navi – Kuwagata Version	Nicht bekannt	Imagineer	--	7. September (Japan)
Minna to Ishyo!	Nicht bekannt	MTO	--	Nicht bekannt
MLB Sluggers	Baseball	Midway	--	Nicht bekannt
M&Ms: Lost in Time	Nicht bekannt	Majesco	--	Ende 2001 (USA)
Monster Farm Mania	Nicht bekannt	Tecmo	--	Nicht bekannt
Morita Shogi Advanced	Nicht bekannt	Hudson	--	Nicht bekannt
Muppet Battle Pinball	Simulation	NewKidCo	--	Ende 2001 (USA)
Muscle Ranking	Nicht bekannt	Konami	--	Erhältlich (Japan)
My Beetle	Nicht bekannt	MDO	--	Erhältlich (Japan)
NFL Blitz 2002	Football	Midway	--	3. Quartal (USA)
NHL Hitz	Eishockey	Midway	--	Nicht bekannt
Pac-Man Advance	Geschicklichkeit	Midway	--	Nicht bekannt
Paintball	Action	Majesco	--	Ende 2001 (USA)
Phalanx	Action	Kemco	--	Oktober (Japan)
Pinky Monkey Town	Nicht bekannt	Starfish	--	Dezember (Japan)
Puyo Puyo with Everyone	Geschicklichkeit	Sega	--	18. Oktober (Japan)
Reverse Judgement	Simulation	Capcom	--	Oktober (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Cross Version	Nicht bekannt	Hudson	--	13. September (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Link Version	Nicht bekannt	Hudson	--	13. September (Japan)
Sansara Naga	Nicht bekannt	Victor Interactive	--	Nicht bekannt
Spyro: Season of Ice	Jump & Run	Universal Interactive	--	September (USA)
Star Communicator	Nicht bekannt	Konami	--	Nicht bekannt
Strange Monster World Advance	Nicht bekannt	Altron	--	7. September (Japan)
Super Black Bass	Simulation	Starfish	--	Erhältlich (Japan)
Super Horse Rhapsody	Simulation	Capcom	--	Erhältlich (Japan)
Super Robot Battle A	Action	Banpresto	--	21. September (Japan)
Tekken Advance	Beat 'em Up	Namco	--	Nicht bekannt
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	--	Nicht bekannt
Toy Robo Force	Nicht bekannt	Global Entertainment	--	Erhältlich (Japan)
Unlimited Mystery Zero Tours	Nicht bekannt	Media Ring	--	Erhältlich (Japan)
Yugioh Duel Monsters 5	Rollenspiel	Konami	--	Erhältlich (Japan)

Shoot 'em Up

Das beste Ballerspiel auf dem GBA? Im November könnt ihr euch selbst überzeugen.

Titel: .....Gradius Galaxies

Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....Mitte November

Action

Das Känguru hüpft im November auf den Game Boy Advance.

Titel: .....Kao the Kangaroo

Hersteller: .....Virgin Interactive
Termin (D): .....November

Rollenspiel

In Japan ist schon der zweite Teil des Abenteuers angekündigt.

Titel: Mega Man Battle Network

Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....Dezember

Rennspiel

Die rasanten Zweiräder haben mit leichten Startschwierigkeiten zu kämpfen.

Titel: .....MotoGP

Hersteller: .....THQ
Termin (D): .....Mitte November

Action

Ob die Agenten im Spiel so cool rüberkommen wie im Film, erfahrt ihr auf Seite 54.

Titel: .....Men in Black

Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....Ende September

Action

Der Cop aus Blech gibt allen Ganoven bis November Zeit, zu verschwinden.

Titel: .....Robocop

Hersteller: .....Virgin Interactive
Termin (D): .....November

Action

Bis die Jedi-Ritter in die Schlacht ziehen, dauert es noch eine Weile.

Titel: .SW: Jedi Power Battles

Hersteller: .....
Termin (D): .....Ende Januar 2002

Beat 'em Up

In Japan stehen schon die nächsten Street Fighter-Umsetzungen in den Startlöchern.

Titel: Super Street Fighter II TR

Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....November

Beat 'em Up

Besonders die Umsetzung des 3-vs.-3-Tag-Mode dürfte interessant sein.

Titel: .....Tekken Advance

Hersteller: .....Namco
Termin (D): .....Nicht bekannt

Wrestling

Ob die GBA-Version an die genialen N64-Vorgänger heranreichen kann?

WWF Road to Wrestlemania

Hersteller: .....THQ
Termin (D): .....Mitte November

Action

Trotz Verschiebung können wir euch in dieser Ausgabe einen Test präsentieren.

Titel: X-Men: Reign of Apocalypse

Hersteller: .....Activision
Termin (D): .....4. Oktober

Action

Super! Konami veröffentlicht die Mech-Schlacht auch in Deutschland.

Titel: . .Z.O.E 2173 Testament

Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....April 2002

Aktuelle GCN-Entwicklungen

Welche GameCube-Spiele befinden sich derzeit gerade in der Entwicklung? Wir zeigen die wichtigsten und geheimsten Projekte!

Action-Adventure

Mit diesem Titel wird euch die Wartezeit bis Resident Evil Zero bestens versüßt.

Titel: .....Eternal Darkness

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Jump & Run

Der Titel wird im japanischen Fernsehen mit einem witzigen TV-Spot beworben.

Titel: .....Luigi's Mansion

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2002

Action-Adventure

It's meee! Auf der Space World hat Nintendo den Mario aus dem Sack gelassen!

Titel: .....Mario Sunshine

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action

Die neusten Bilder lassen auf ein gewaltiges Abenteuer schließen.

Titel: .....Metroid Prime

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Basketball

Der Titel hat sich in den Vereinigten Staaten auf Januar 2002 verschoben.

Titel: ...NBA Courtside 2002

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2002

Simulation

Überraschenderweise ist das Miyamoto-Projekt kein Launchtitel in Japan.

Titel: .....Pikmin

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2002

Action

Nicht nur Star-Wars-Fans dürften die Veröffentlichung am Kalender abstreichen.

Titel: .SW Rogue Leader: RS II

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2002

Snowboarding

Das wilde Schneetreiben ist ein weiterer Starttitel für die USA.

Titel: .....SSX Tricky

Hersteller: .....Electronic Arts
Release (D): .....Nicht bekannt

Geschicklichkeit

Segas GameCube-Debüt kann schon jetzt vollauf begeistern.

Titel: .....Super Monkey Ball

Hersteller: .....Sega
Release (D): .....Nicht bekannt

Beat 'em Up

Noch immer gibt es über die Gesamtzahl der anwählbaren Kämpfer wilde Gerüchte.

Titel: Super Smash Bros. Melee

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2002

GameCube-Lexikon

Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichung
Erscheint 2002 in Deutschland			
Jimmy Neutron, Boy Genius	Action	THQ	Ende März 2002
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	Ende April 2002
WWF Wrestlemania	Wrestling	THQ	Ende August 2002
Scooby-Doo 2	Action	THQ	Ende November 2002
Tiny Toons Adventures	Jump & Run	Swing!	2. Quartal 2002
Erscheint 2001 in Japan/USA			
18 Wheeler: American Pro Trucker	Rennspiel	Acclaim	2001
All-Star Baseball 2002	Baseball	Acclaim	18. November (USA)
Animal Forest	Simulation	Nintendo	Dezember (Japan)
Batman: Dark Tomorrow	Action	Ubi Soft	18. November (USA)
Crazy Taxi	Rennspiel	Acclaim	18. November (USA)
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Biking	Acclaim	18. November (USA)
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	Dezember (Japan)
Extreme G3	Rennspiel	Acclaim	18. November (USA)
FIFA 2002: Road to FIFA World Cup	Fußball	EA	27. November (USA)
In einem Land vor unserer Zeit	Action-Adventure	Swing!	2001
ISS	Fußball	Konami	2001 (Japan)
Legends of Wrestling	Wrestling	Acclaim	2001
Luigi's Mansion	Jump & Run	Nintendo	14. September (Japan)
Madden NFL 2002	Football	EA	18. November (USA)
MX 2002 featuring Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	2002
NFL Blitz 2002	Football	Midway	2001 (USA)
NFL Quarterback Club 2002	Football	Acclaim	18. November (USA)
NHL Hitz 2002	Eishockey	Midway	18. November (USA)
Pikmin	Simulation	Nintendo	26. Oktober (Japan)
Rogue Spear	Action	Ubi Soft	2001
Rugrats	Action	THQ	2001
SSX Tricky	Snowboarding	EA	18. November (USA)
Star Wars: Rogue Squadron II	Action	Lucas Arts	2001 (USA)
Starfox Adventures: Dinosaur Planet	Action-Adventure	Nintendo	November (Japan)
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	14. September (Japan)
Super Smash Brothers Deluxe	Beat 'em Up	Nintendo	November (Japan)
Universal Studios	Action	Kemco	18. November (USA)
Wave Race: Blue Storm	Rennspiel	Nintendo	14. September (Japan)
Erscheint voraussichtlich 2002 in Japan/USA			
1080° Snowboarding 2	Snowboarding	Nintendo	2002 (Japan)
All-Star Baseball 2003	Baseball	Acclaim	2002
Animal Leader	Simulation	Nintendo	2002 (Japan)
Bomberman Generation	Geschicklichkeit	Hudson	2002
Donald Duck	Action	Ubi Soft	2002
Hot Wheels	Rennspiel	THQ	2002
Jeremy McGrath Supercross World	Rennspiel	Acclaim	2002
Kameo: Elements of Power	Action-Adventure	Nintendo	2002
Largo Winch	Action-Adventure	Ubi Soft	2002
Mario Sunshine	Action-Adventure	Nintendo	Sommer 2002 (Japan)
Metroid Prime	Action	Nintendo	2002 (USA)
NBA Courtside 2002	Basketball	Nintendo	Januar (USA)
NBA Street	Basketball	EA	2002
Phantasy Star Online 2	Rollenspiel	Sega	2002
Pokémon	Rollenspiel	Nintendo	2002 (Japan)
Rally Simulation	Rennspiel	Ubi Soft	2002
Rayman Tribe	Jump & Run	Ubi Soft	2002
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	2002 (Japan)
Rocket Power	Action	THQ	2002
Rune	Rollenspiel	From Software	2002 (Japan)
Scooby-Doo and the Cyber Chase	Action	THQ	2002
Sonic Adventure 2	Jump & Run	Sega	2002 (Japan)
Soul Calibur 2	Beat 'em Up	Namco	2002 (Japan)
Spider-Man Movie	Action	Activision	2002
SpongeBob SquarePants	Nicht bekannt	THQ	2002
Tarzan	Action	Ubi Soft	2002
The Powerpuff Girls	Action	Bam!	2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	2002
Turok Evolution	Action	Acclaim	2002
Virtua Striker 3 Vers. 2002	Fußball	Sega	Januar (Japan)
Zelda	Rollenspiel	Nintendo	2002 (Japan)
Angekündigte Titel ohne Termin			
Donkey Kong Racing	Rennspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Disney's Dinosaurs	Action-Adventure	Ubi Soft	Nicht bekannt
Doshin the Giant	Simulation	Nintendo	Nicht bekannt
Mario Kart	Rennspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Matrix	Action-Adventure	Interplay	Nicht bekannt
Mickey Mouse	Action	Nintendo	Nicht bekannt
Noch nicht offiziell bestätigte Titel:			
Crash Bandicoot	Jump & Run	Konami	Nicht bekannt
Galleon	Action-Adventure	Interplay	2001
Jurassic Park III	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Picassio	Action-Adventure	Promethean Design	2001
Saffire	Action-Adventure	Saffire	2001
Stunt Driver	Rennspiel	Climax	Ende 2001
The Road To El Dorado	Action-Adventure	Ubi Soft	2001
The Thing	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Thornado	Action	Factor 5	2001
Title Defense	Boxen	Climax	2001
Too Human	Action	Silicon Knights	Nicht bekannt
VIP	Action	Ubi Soft	Nicht bekannt
W. D. The Jungle Book R.G.	Tanz-Simulation	Ubi Soft	2001

Rennspiel

Die neuen Bilder machen wirklich Lust auf eine Spritztour mit den Jetskis.

Titel: .Wave Race: Blue Storm

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2002

Action-Adventure

Eine Zeichentrickfilmfigur aus Tschechien? Nein, es ist Link auf dem GameCube!

Titel: .....Zelda

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

CHART ATTACK

1 Pokémon Gold/Silber

2 Zelda: Ocarina of Time

3 Zelda: Majora's Mask

Bestseller

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(1)	Pokémon Gold/Silber	GB	5
2.	(3)	Pokémon Snap	N64	5
3.	(2)	Pokémon Trading Card Game	GB	6
4.	(4)	Pokémon Pinball	GB	10
5.	(5)	Banjo-Tooie	N64	5
6.	(10)	Zelda: Majora's Mask	N64	6
7.	(9)	Pokémon Rot/Blau	GB	18
8.	(7)	Pokémon Gelb	GB	15
9.	(8)	In einem Land vor unserer Zeit	GB	2
10.	(12)	Kirby 64: The Crystal Shards	N64	2
11.	(WE)	Pokémon Stadium	N64	10
12.	(6)	Pokémon Puzzle Challenge	GB	2
13.	(WE)	Excitebike 64	N64	2
14.	(11)	Das Geh. der Happy-Hippo-Insel	GB	3
15.	(NEU)	M&M's: Mini Madness	GB	1

Die ersten vier Plätze sind auch in diesem Monat fest in Pokémon-Hand. Allerdings fand auf den Plätzen 2 bis 4 ein munterer Platztausch statt. Bestes pokémonfreies N64-Spiel ist nach wie vor Banjo-Tooie, das sich wacker auf dem 5. Rang hält. Zelda: Majora's Mask konnte einige Plätze gutmachen, ebenso wie Kirby 64: The Crystal Shards, das diesen Monat auf den 10. Platz klettern konnte. Die schnellen Biker von Excitebike 64 haben nochmal Gas gegeben und sind als einer von zwei Wiedereinsteigern auf Platz 13 gelandet.

Quelle: Saturn

Lesercharts

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(1)	Pokémon Gold/Silber	GB	5
2.	(3)	Zelda: Ocarina of Time	N64	33
3.	(2)	Zelda: Majora's Mask	N64	3
4.	(6)	Mario Kart 64	N64	17
5.	(7)	Conker's Bad Fur Day	N64	3
6.	(9)	Castlevania: Circle of the Moon	GBA	2
7.	(13)	Donkey Kong 64	N64	20
8.	(5)	Pokémon Stadium	N64	18
9.	(11)	F-Zero: MAXIMUM VELOCITY	GBA	3
10.	(15)	Kirby 64: The Crystal Shards	N64	2
11.	(14)	Pokémon Snap	N64	11
12.	(10)	Perfect Dark	N64	14
13.	(4)	Super Smash Brothers	N64	19
14.	(8)	Pokémon Rot/Blau	GB	18
15.	(12)	Mario Tennis	N64	9

Bestseller

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
		Bestseller Japan		
1.	(NEU)	Golden Sun	GBA	1
2.	(NEU)	Derby Stallion 64	N64	1
3.	(1)	Mario Kart: Super Circuit	GBA	2
4.	(NEU)	Baru Shooting Bayblade	GB	1
5.	(4)	Yugioh Duel Monsters 5: Expert I	GBA	2
		Bestseller USA		
1.	(1)	Super Mario Advance	GBA	2
2.	(2)	Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	2
3.	(3)	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	2
4.	(5)	Castlevania: Circle of the Moon	GBA	2
5.	(NEU)	Mario Party 3	N64	1

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(2)	Zelda: Oracle of Ages ...	GB	2
2.	(1)	Pokémon Stadium 2	N64	8
3.	(4)	Super Smash Bros. Melee	GCN	3
4.	(7)	Hey You, Pikachu!	N64	12
5.	(9)	Paper Mario	N64	5
6.	(10)	SW Rogue Leader: RS II	GCN	3
7.	(WE)	Star Fox Adventures: DP	GCN	3
8.	(3)	Mario Party 3	N64	12
9.	(8)	Perfect Dark Zero	GCN	3
10.	(WE)	Zelda	GCN	2

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, GBC, GBA, GC) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinander gewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die hier zu Lande noch nicht erhältlich sind. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Das N-Zone-Team

Wer steckt hinter der N-Zone? Wer schreibt die Artikel? Wer gestaltet die Seiten? Hier stellt sich unser Team kurz vor!

Hans Ippisch, 31 *Redaktionsdirektor*
Vor seinem Besuch auf der ECTS entspannte sich Hans im Rahmen eines Kurzurlaubs am schönen Gardasee. Frisch ausgeruht und braun gebrannt bezog er dann sein Büro im neuen Firmengebäude.

Jens Quentin, 31 *Leitender Redakteur*
Firmenumzug, Nintendo-Show, ECTS, Urlaub ... Jens konnte sich diesen Monat über Langeweile wirklich nicht beklagen. Schade nur, dass er nebenbei auch noch diverse Artikel schreiben musste.

Jean-Reiner Jung, 29 *Redakteur*
Bereitet sich voller Vorfreude auf sein nächstes Live-Rollenspiel vor, in dem er als Spielleiter darüber wacht, dass die Lüneburger Heide auch nach dem Aufmarsch der RPG-Fans ein beliebtes deutsches Reiseziel bleibt.

Ahmet Iscitürk, 28 *Volontär*
Hat als Umzugsbeauftragter der N-Zone dafür Sorge getragen, dass neben den N64-Konsolen, dem SNES und den diversen Game-Boy-Advance-Handhelds auch das japanische 64DD mitgenommen wurde.

Werner Spachmüller, 24 *Content Coordinator*
Verbrachte nahezu ein ganzes Wochenende im neuen Firmengebäude, um dort in dem riesigen Umzugskisten-Stapel nach verloren gegangenem N-Zone-Archivmaterial zu suchen.

Alexandra Böhm, 26 *Senior Designer*
Eine echte Pfadfinderin kennt keinen Schmerz! Trotz Husten, Schnupfen, Kopf- und Gliederschmerzen begleitet Ali ihre Pfadfindergruppe tapfer zum Zelten im Grünen.

Christian Harnoth, 30 *Senior Designer*
Hat den Umzug gut überstanden und freut sich über seinen neuen Arbeitsplatz. Nachdem Christian sich auf dem Nürnberger Volksfest vergnügt hat, zieht es ihn nun auf das Oktoberfest nach München.

Redaktions-Charts

Welche Games sind innerhalb der Redaktion besonders beliebt?

1. Mario Kart: Super Circuit (GBA)
2. Paper Mario (N64)
3. Wario Land 4 (GBA)
4. Zelda: Oracle of Ages/Seasons (GB)
5. Umzugskartons ein- und auspacken

Nur absolute Top-Spiele mit einer Gesamtwertung von mindestens 85 % erhalten von uns den begehrten Hitstempel.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): April 2001

Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

Spiel des Monats

Nintendo 64

Pokémon Stadium 2

Seite 44

Der erste Teil des Pokémon-Aufmarsches auf dem N64 weilt noch immer in den Lesercharts und ab Oktober erscheint auch in Deutschland der schon lang ersehnte zweite Teil. Diesmal sind alle 251 Pokémon mit von der Partie, außerdem werden alle Game-Boy-Editionen unterstützt. Echte Pokémon-Profis werden sich besonders über die Pokémon-Akademie freuen, in der ihr euer Wissen testen könnt. Dazu gesellen sich eine größere Anzahl an Minispielen und eine tolle grafische Präsentation. Den Test gibt's auf Seite 44.

Alle Tests im Überblick

Nintendo 64

Paper Mario 34
Pokémon Stadium 2 44

Game Boy Advance

Advance Wars 50
Earthworm Jim 55
ESPN Final Round Golf 53
Final Fight One 55
Iridion 3D 55
Jurassic Park III: Park Builder 53
Lego Insel 2: Die Rückkehr des Steinbrechers 52
Lego Racers 2 52
Men in Black: The Series 54
Pitfall: The Mayan Adventure 55
Wario Land 4 50
X-Men: Reign of Apocalypse 54

Game Boy Color

Colin McRae Rally 59
Die Völker II: Pimmons Rache 59
Dizzy auf Bonbonjagd 59
Keep the Balance 59
Zelda: Oracle of Ages/Seasons 56

GÄNSEHAUT Das Geisterhaus ist schaurig schön und birgt viele Geheimnisse. Das ist nichts für schwache Nerven!

FRIEDLICH Am Anfang eures Abenteuers ist die Rollenspiel-Welt noch in Ordnung.

PAPER MARIO

N-ZONE HIT

- **Genre** Rollenspiel
- **Spieler** 1
- **Hersteller** Nintendo
- **Internet** www.nintendo.de

Das Warten hat ein Ende. Paper Mario landet in den deutschen Händlerregalen und wird nicht nur eingefleischte Rollenspiel-Fans begeistern!

Unser geliebtes Nintendo 64 bietet zwar eine Fülle an genialen Titeln, aber im Rollenspielbereich sah es bisher trotzdem eher düster aus. RPGs wie etwa *Aidyn Chronicles* oder *Holy Magic Century* können bestenfalls als nette Versuche abgehakt werden. Wohl deswegen hat Nintendo das Ruder selbst in die Hand genommen und zeigt der Konkurrenz mit *Paper Mario*, wie man so was macht. Und wie jedes Mal scheint Nintendos Devise zu lauten: Wenn schon, dann richtig! Unnötiger Ballast wie zum Beispiel ellenlange Charakter-Statistiken wurden über Bord geworfen und durch eine gesunde Prise Action ersetzt. Danach versah man das Ganze noch mit dem typischen Mario-Feeling und fertig war die neue Genre-Referenz! Zur Story: King Bowser hat sich den mächtigen Sternenstab unter den Nagel gerissen und die hohen Sterne verschleppt. Als Krönung des Ganzen entführt

FREUNDE Mario und Parakarry erleben gemeinsam so manches Abenteuer.

ARME PRINZESSIN! Bowser hält Peach gefangen und will ihre Liebe erzwingen!

KLEINSTADT In den verschiedenen Ortschaften gibt es viel zu entdecken. Vor allem die Shops solltet ihr euch ansehen.

ORAKEL Beim Wahrsager solltet ihr des Öfteren vorbeischauen. Wenn ihr nicht mehr weiterwisst, kann er euch meist helfen.

KING BOWSER Mit dem mächtigen Sternenstab ist der Bösewicht nahezu unbesiegbar! Da hat Mario ganz schön zu knabbern.

er auch noch Prinzessin Peach! Mario ist natürlich sofort zur Stelle und macht sich auf, um King Bowser das Handwerk zu legen.

Das etwas andere RPG

Am ehesten lässt sich *Paper Mario* als ein überaus gelungener Mix aus Jump&Run-, Adventure- und Rollenspiel-Elementen bezeichnen. Ihr erkundet die Welt in bester *Mario*-Manier und genießt totale Bewegungsfreiheit. Nach Herzenslust könnt ihr eure Umgebung erkunden, Büsche nach versteckten Items absuchen und entlegene Winkel durchforsten. Sobald ihr einen Feind erspäht, habt ihr die Möglichkeit, das Weite zu suchen oder anzugreifen. So werden euch nervige Zufalls-Battles erspart und ihr bestimmt selbst, wann ihr kämpft und wann es schlauer ist, sich zu verkrümeln. Im Falle eines Kampfes wird in eine rollenspieltypische Seitenansicht gewechselt. Nun liefert ihr euch rundenweise einen Schlagabtausch mit eurem Kontrahenten. Dabei dürft ihr auf zahlreiche Aktionsmöglichkeiten zurückgreifen. Je nach Belieben behakt ihr eure Kontrahenten mit deftigen Sprungattacken, knackigen Hammerschlägen und mächtigen Spezial-Manövern. Im Laufe eures Abenteuers trefft ihr auch auf nette Zeitgenossen, die euch bei eurem Abenteuer hilfreich zur Seite stehen. So könnt ihr irgendwann auf eine bunt zusammengewürfelte Party zugreifen, die euch nicht nur in Kampfsituationen zur Hand geht. Bombette kann euch zum Beispiel Hindernisse aus dem Weg sprengen, Parakarry fliegt euch sicher über klaffende Felsspalten und Goombario analysiert in Sekundenschnelle eure Umgebung.

BAZONNG! Marios Hammer-Attacke haut mächtig rein.

Apropos Umgebung: Sämtliche Schauplätze und Charaktere wurden in wundervollem Comic-Stil in Szene gesetzt und erzeugen das Gefühl, einen Zeichentrickfilm zu steuern. *Paper Mario* stellt also auch in technischer Hinsicht ein grandioses Erlebnis dar.

Ahmet Iscitürk

INFO

Super Mario RPG – The Legend of the Seven Stars

Paper Mario stellt schon Marios zweiten Ausflug ins RPG-Genre dar. Zu seligen SuperNES-Zeiten entwickelte Nintendo in Zusammenarbeit mit Squaresoft den RPG-Knaller Super Mario RPG: The Legend of the Seven Stars. Die für damalige Verhältnisse atemberaubende Render-Optik und das geniale Gameplay machten diesen Titel zu einem Alltime-Classic. Leider ist diese Rollenspiel-Perle nie in Deutschland erschienen.

KLASSIKER Marios RPG-Debüt war eine Klasse für sich.

MEINE MEINUNG!

Wo Mario draufsteht, ist halt immer Top-Qualität drin. Für mich stellt Paper Mario eine echte Revolution im RPG-Genre dar. Auch technisch gibt es nichts zu meckern und der originelle Grafikstil verleiht dem Knaller seinen ganz eigenen Charme. Paper Mario macht einfach Spaß und motiviert für lange Zeit. Für mich definitiv das beste Rollenspiel des Jahres! Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Paper Mario
System:	Nintendo 64
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Save Game:	Batterie
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	Entfällt
Preis:	Ca. DM 130,-
Datenträger:	512 MBit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Sprache:	Deutsch
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Veröffentlichung:	5. Oktober

Grafik:	85%
Sound:	80%
Dauerspaß:	91%
Gesamtwertung:	90%

Beurteilung: *Paper Mario ist einfach eine Klasse für sich!*

INFO

Wir erinnern uns ...

Vor über 20 Jahren erblickte Mario das Licht der Welt. Shigeru Miyamoto entwickelte den Arcade-Klassiker Donkey Kong und als Held musste eine Figur herhalten, die kurzerhand Jumpman getauft wurde. Erst als der Spielautomat Donkey Kong außerhalb Japans erschien, änderte man den Namen des tapferen Klempners. Der damalige Nintendo-of-America-Boss Minoru Arakawa sah den Donkey-Kong-Helden und sagte ganz spontan: „Hey, der Typ sieht ja aus wie unser Vermieter!" Der Name des Hausherren war Mario Segali und nur deshalb hat der beliebteste Klempner der Welt seinen italienischen Namen! Auch Marios Optik kommt nicht von ungefähr. Die damaligen Hardware-Plattformen boten nur eine geringe Bildauflösung und begrenzte Grafik-Power. Da ein dicker Schnauzbart einfacher darzustellen war als eine filigrane Mundpartie, ist Mario seit jeher bekennender Fan von schmucker Gesichtsbehaarung!

EVOLUTION Hier könnt ihr die optische Entwicklung von Mario besonders schön verfolgen.

POKÉMON STADIUM 2

N-ZONE HIT

Kaum ist der Sommer vorbei, brechen schon die ersten ungemütlichen Herbsttiefs über uns herein. Aber wer braucht schon gutes Wetter, wenn zu Hause Pokémon Stadium 2 auf ihn wartet?

START Von diesem Menü aus gelangt ihr zu den Spielmodi.

MINI-GAME Hier geht die Mehrspieler-Post richtig ab!

- **Genre**: Action
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.de

Obwohl *Pokémon Stadium* mittlerweile etwas Staub angesetzt hat, gehört der Kracher nach wie vor zu den beliebtesten Titeln für das Nintendo 64. Nicht umsonst hielt sich der Hit monatelang in den obersten Rängen der Software-Charts. Da erklärt es sich von selbst, dass Nintendo schnellstmöglich einen Nachfolger aus dem Ärmel schüttelt. In den USA und Japan ist *Pokémon Stadium 2* mittlerweile schon über ein halbes Jahr erhältlich und jetzt steht die Modul-Perle auch bei uns in den Startlöchern. Schon das Modul selbst lässt erahnen, dass wir es hier mit einem ganz besonderen Spiel zu tun haben. Ganz in Gold und Silber gehalten, glänzt das Cartridge-Gehäuse mit einer schmucken Edelmetall-Optik. Doch auch der Inhalt sorgt für Freude: Allen Befürchtungen zum Trotz haben wir es nicht mit einem müden Aufguss des Vorgängers zu tun. Grafik und Sound wirken jetzt noch eine Spur frischer. Besonders die glasklare Sprachausgabe sorgte in unseren Redaktionsräumen für Staunen. Der Stadionsprecher kommentiert jede eurer Aktionen mit passenden Sätzen, ohne sich allzu oft zu wiederholen. Wie im Vorläufer stellt das Stadion den Mittelpunkt des Spieles dar. Dort könnt ihr an verschiedenen Cups teilnehmen, welche wiederum nach Schwierigkeitsgraden aufgeteilt sind. Selbstverständlich wird noch mehr geboten. In der Arenaleiter-Burg etwa tretet ihr gegen verschiedene Arenaleiter an und kämpft euch bis nach ganz oben durch. Euer Pokémon-Wissen wird in Earls Pokémon-Akademie auf die Probe gestellt, wo ihr Vorlesungen besuchen, an Wissensprüfungen teilnehmen und in der Bibliothek rumstöbern könnt. Um alle Spielmodi und Features in unserem Test unterzubringen, müsste dieser Artikel locker doppelt so lang sein! Extra erwähnen sollte man aber auf jeden Fall die Tatsache, dass der Minispiel-

BLUBELLA Auch dieses putzige Pflanzen-Pokémon ist wieder mit von der Partie und gibt in der Kampf-Arena sein Bestes!

WER WIRD SIEGEN? Knudelette und Laschoking liefern sich heiße Gefechte und knallen sich die Specials um die Ohren!

PRACHTEXEMPLAR Raikou ist eines unserer Lieblings-Pokémon und sieht einfach nur total edel aus.

INFO

Vom Mini-Screen auf den Riesenschirm

Besitzer des Transfer Pak dürfen ihre Pokémon-Editionen wieder auf der heimischen Glotze daddeln. Das Transfer Pak mit eingestecktem Game-Boy-Modul pflanzt ihr in euren Controller und schon könnt ihr loslegen! Leider lassen sich auf diese Weise lediglich Pokémon-Module abspielen. Bei jeder anderen Game-Boy-Cartridge versagt das Zubehör seinen Dienst.

EXTRABREIT Auf dem großen Screen macht's noch mehr Spaß.

MEINE MEINUNG!

Pokémon Stadium 2 übertrifft seinen Vorgänger in allen Belangen und fesselte mich wirklich dauerhaft vor die Flimmerkiste. So viele Features und verschiedene Spielmodi bietet kaum ein anderer Titel. Besonders beeindruckt war ich von der tollen Grafik, die das Letzte aus der betagten Hardware rausholt. Respekt, Nintendo! Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

SPECIAL-ATTACK Glumanda setzt gleich die Fähigkeit Zertrümmerer ein. Da hat sein armer Gegner nichts zu Lachen!

THE BIG BLUE Auch das coole Karnimani ist mit von der Partie.

Modus jetzt mit zwölf spaßige Disziplinen aufwarten kann. Hier könnt ihr sogar zu viert loslegen, wenn ihr wollt, und selbst erklärte Pokémon-Gegner dürften ihre helle Freude an den spritzigen Spielchen haben. Dies gilt übrigens auch für die restlichen Modi des Titels. *Pokémon Stadium 2* ist nicht nur ein besonders guter Pokémon-Ableger, sondern einfach ein verdammt geniales Stück Software!

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:	Pokémon Stadium 2
System:	Nintendo 64
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Save Game:	Batterie
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	Entfällt
Preis:	Ca. DM 139,-
Datenträger:	256 MBit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Deutsch
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Veröffentlichung:	19. Oktober

Grafik: 88%
Sound: 85%
Dauerspaß: 91%

Gesamtwertung: **90%**

Beurteilung: Ein Fest für Pokémon-Fans und solche, die es werden wollen!

SPIELE DEINE LIEBLINGSHELDEN AUF GAME BOY™ COLOR

DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK™

UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com

GAME BOY COLOR

Erhältlich ab Mai 2001

"DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK" INTERAKTIVES SPIEL © 2001 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. ™ UNIVERSAL STUDIOS. LIZENZIERT VON UNIVERSAL STUDIOS LICENSING, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. NINTENDO, GAME BOY™ UND SIND WARENZEICHEN VON NINTENDO CO., LTD

CRUISIN' In seinem schmucken Oldtimer fühlt sich Wario sichtlich wohl!

AUS DEM WEG Mit euren Gegnern geht ihr nicht gerade zimperlich um.

TREFFER Auch im anstrengenden Opa-Weitwurf ist Wario unschlagbar!

WARIO LAND 4

- Genre: Jump & Run
- Spieler: 1
- Hersteller: Nintendo
- Internet: www.nintendo.com

Der Game Boy Advance bekommt einen weiteren Hammer-Titel spendiert. Mit Wario Land 4 hat Nintendo einen potenziellen Top-Hit in der Pipeline!

Obwohl Wario ja eigentlich ein fieser Zeitgenosse ist, steht er in der Gunst der Spieler ganz oben. Seine Game-Boy-Abenteuer waren allesamt Verkaufsschlager und in puncto Spielspaß voll auf der Höhe! Selbst auf dem Virtual Boy, der nie in Deutschland erschien, trieb der sympathische Brummbär sein Unwesen – in 3D, wohlgemerkt! In Japan erschien jetzt *Wario Land 4*, das am 16. November auch hier zu Lande in den Regalen steht. Als alte Wario-Fans haben wir die Nippon-Fassung auf Herz und Nieren getestet und sind einfach hin und weg! Schon im spaßigen Intro wurde geklotzt und nicht gekleckert. Wie auch im späteren Spielverlauf wird die Action auf dem Screen von genialem Sound begleitet, der sogar komplette Gesangspassagen bietet! Genauso funky wie die Klang-Kulisse ist auch das Gameplay. Ihr steuert euren pummeligen Helden durch unzählige Levels, die in Sachen Abwechslungsreichtum ihresgleichen suchen. Eure Aktionsmöglichkeiten sind dabei fast unbegrenzt und weichen vom herkömmlichen Jump&Run-Einerlei deutlich

AUTSCH Wenn euch eine Biene piekst, werdet ihr zum Ballon!

GAUDI Hier gilt es, verschiedene Grimassen nachzumachen.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 16. November

I'M BACK! Von allen Videospiel-Helden ist Wario sicherlich der coolste!

N-ZONE HIT

PUMMEL Eurem Helden würde eine kleine Diät gut tun.

ab. In Sachen Move-Vielfalt dürfte es Wario locker mit seinen Kollegen aus den *Castlevania*-Abenteuern aufnehmen. Wario kann Gegenstände aufheben und werfen, als Fledermaus durch die Gegend fliegen, mit Karacho durch die Gegend rollen, mit Schmackes durch dicke Felsen krachen und in tiefen Gewässern tauchen – eigentlich wäre es Platz sparender, wenn wir nur die Dinge aufzählen würden, die er nicht kann! Grob erklärt geht es um Folgendes: In jedem Level sind ein Schlüssel und vier Fragmente eines Kristalls versteckt, die es zu finden gilt. Mit diesen Fundstücken verschafft ihr euch Zugang zu weiteren Ebenen, welche euch vor die verschiedensten Herausforderungen stellen. Actionreiche Hüpfpassagen wechseln sich mit kniffligen Rätseln ab und zwischendrin werdet ihr noch mit abgefahrenen Mini-Spielchen unterhalten. Verbunden mit einer astreinen Präsentation ergibt sich ein Spielspaß-Cocktail, der sich seinen Hit-Stempel redlich verdient hat!

Ahmet Iscitürk

INFO

Virtual Boy Wario Land

Ein finanzieller Flop war Nintendos Virtual Boy. Böse Zungen behaupten, das Gerät sähe aus wie eine Taucherbrille, die man mit einem Joypad verbunden hat. Durch die zwei eingebauten Mini-Displays erzeugt der Virtual Boy einen 3D-Effekt, wobei die Grafik aber in unschönen Rot-Tönen dargestellt wird. Leider sind die meisten Spiele-Titel für den Virtual Boy, wie zum Beispiel Waterworld, eher von mieser Qualität. Wario Land hingegen war auch hier eine Klasse für sich!

VIRTUAL BOY Das Gerät war leider ein totaler Flop.

COOL VB Wario Land macht noch immer mächtig Spaß!

TAUCHGANG Auch unter Wasser fühlt sich Wario pudelwohl.

BEWERTUNG

Titel: ..... *Wario Land 4*
System: ..... *Game Boy Advance*
Genre: ..... *Jump & Run*
Spieler: *1*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *6 Welten*
Preis: ..... *Ca. DM 120,-*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Sprache: ..... *Japanisch*
Deutschland-Termin: ..... *16. November*
Import aus: ..... *Japan*
Störfaktor Sprache: ..... *Mittel*

Grafik: *85%*
Sound: *84%*
Dauerspaß: *90%*
Gesamtwertung: **89%**

IMPORT

Beurteilung: Wario ist zurück und er ist besser als jemals zuvor!

MEINE MEINUNG!

Bisher war eigentlich jedes Wario-Land-Game eine Klasse für sich. Selbst die nicht gerade augenfreundliche Virtual-Boy-Version konnte mich begeistern. Wario Land 4 ist aber der bis dato beste Ableger der Serie. So viele abgefahrene Ideen findet ihr in fast keinem anderen GBA-Titel und eine eingedeutschte Fassung hätte sogar ein paar Prozent mehr abgesahnt – unbedingt zugreifen! Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!
				■	

Handy-Power!

Cool

Bestell-Hotline 0190862686

Katalog per Faxabruf: 0180552997 (24Pf/Min)

Bestell-Hotline: 0900515168(28,16ATS/Min)

Bestell-Hotline: 0901599998(4,23SFR/Min)

Top

Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde!

NEU

Mega

Fett

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Dein Logo/Bildmitteilung oder der Klingelton per SMS auf Dein Handy oder als Überraschung, zu einer Nummer Deiner Wahl! "Logos und Klingeltöne nach Empfang speichern"

Top Klingeltöne

Charts :

15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15503 Barcode Brothers/Rule
15504 Brothers keeping/Adriano
15507 Brandy/Another Day in Paradise
15509 Britney Spears/Stronger
15505 Daddy DJ-Daddy DJ
15511 Crazytown/Butterfly
15509 Hermes House B.C.ountry Roads
15513 Dante-Thomas/Miss California
15514 Depeche Mode/Dream On
15515 Destiny's Child/Survivor
15506 Destiny's Child/Bootylicous
15519 Emilia/Kiss by kiss
15520 Eminem/Stan
15522 HIM/Gone with the Sin
15525 Christina Aguilera/Lil'Kim,Mya,Pink
15510 Jennifer Lopez/Ain't it funny
15528 R.Kelly/Fiesta
15531 Nelly/E.I.
15526 Limb Bizkit/Rollin
15511 Kai Tracid/Too many
15534 OPM/Heaven is a Halfpipe
15535 Public Domain/Operation Blade
15501 A Teens/Upside down
15537 Wyclif Jean/Perfect Gentleman
15538 Right said Fred/You're my mate
15522 Schiller mit Hoppner/Dream of you
15541 Shaggy/It wasn't Me
15542 Shaggy/Angel
15543 Sylver/Skin
15504 ATB/Let u go
15120 Sven/Cookies B.
15090 Wu-Tang Clan/Careful
15122 Curse/10 Rap-Gesetze
15123 Esperanto/Freundeskreis
15124 Eddie Rodriguez/Sensacion
15125 Blank and Jones/DJS
15520 Roger Sanchez/Another change

Verschiedenes:

15512 King Africa/La Bomba
15547 Atomkätzchen/Whole again
15548 Balloon/Technorocker
15549 Barbez/On the move
15551 d1121 Shit on you
15553 DJ One Finger/Housefucker
15513 Kool Savas/Haus&Boot
15555 Europe/The final Coundown
15557 Fatboy Slim/Slam9
15546 Aerosmith/Jaded
15514 Lil'Kim f.Phil Co/In the air tonite
15560 Flying Steps/Breaking it down
15562 Jennifer Lopez/Play
15565 Marusha/Over The Rainbow
15566 M.Mittermeier/Kumba Jo
15568 Limp Bizkit/My way
15570 Modern Talking/Win the race
15571 MS Jackson/Outcast
15575 Paul van Dyk/We are alive
15593 Safri Duo/Played a Live
15577 Preptoss/Rock the Discothek
15581 Linkin Park/Crawling
15515 Lovestern Galaktika/Are you ready
15584 Scooter/Posse
15585 Solsplanet/Lass ficken
15586 Uncle Kracker/Follow me
15587 Usher /U remind me
15588 Vama /Ich liebe Deutschland
15589 Westlife/UptownGirl
15516 M.O.P./Ante up
15127 Ärzte/Manchmal haben Frauen
15128 Emil Bulls/The real slim shady
15517 Nelly/Ride with me
15130 Graig David/Walking away
15519 Rasmon Dexter Hardcodeemy
15521 Safri Duo/Samb-Adagio

Top Blink SMS

Neu

Neu

Verblüffe deine Freunde mit einer blinkenden SMS!

Witzige Sprüche :

90001 Bist du gut zu Vögeln?
90003 Dieses Handy wird explodiert!
90009 Wist wer bist du denn?
90011 Achtung Virus im Handy!
90012 Sim Karte defekt!
90013 Testdur wird in 30 Sekunden gesprengt!
90205 Du warst letzte Nacht Schwesse!
90013 Testdur wird in 30 Sekunden gesprengt!
90010 Du nervst, geh Sterben!

Liebes SMS :

90103 Hab Dich lieb!
90105 Du bist sooo suess!
90108 Du bist mein Stern!
90111 Dies ist eine Liebesbotschaft!
90116 Ich vermiss Dich wie die Hoelle!
90126 Ich kann nicht leben ohne Dich!
90118 Du hasteinen anonymen Verehrer!
90121 Ich hab Flugzeuge im Bauch!
90102 Liebe ist wenn Du es bist!

Top Logos

Bildmitteilungen

www.viva.tv

UNAUSGEGLICHEN Gegen die Helis haben die Bodentruppen schlechte Karten.

GEBIRGSJÄGER In den Bergen kommt es gleich zu einem Gipfeltreffen.

SCHIFFE VERSENKEN Auch im kühlen Nass geht es extrem heiß zur Sache!

ADVANCE WARS

➤ Genre
Strategie
➤ Spieler
1-4
➤ Hersteller
Nintendo
➤ Internet
www.nintendo.com

Taktische Kriegsführung gehört zu euren Lieblingsbeschäftigungen? Dann ist Nintendos Ausflug ins Strategie-Genre genau euer Ding!

BOOM! Eure Panzer sind für die gröberen Aufgaben vorgesehen.

HALLO, SOLDAT! Dieses fesche Mädel gibt euch hilfreiche Tipps.

Bisher waren aufwendige Taktik-Scharmützel im Handheld-Bereich nicht gerade zahlreich vertreten. Während mobile Spaßmacher wie etwa der Game Boy Color aufgrund schwachbrüstiger Hardware für dieses Genre eher ungeeignet waren, stellt der GBA eine ideale Plattform für solche Titel dar. Geniale Games wie zum Beispiel *Tactics Ogre: Knight of Lodis* (N-Zone-Hit) stellen dies ausdrucksvoll unter Beweis. *Advance Wars* schlägt genau in dieselbe Kerbe, wenn auch in einem realistischeren Szenario. Hier fliegen euch statt Feuermagie und anderen Zaubersprüchen waschechte Kugeln und Raketen um die Ohren. Ihr betrachtet das virtuelle Schlachtfeld aus einer übersichtlichen Vogelperspektive und verfügt über eine riesige Streitmacht. Vom einfachen Soldaten bis zum fetten Panzer ist alles vertreten, was das Herz eines Hobby-Generals höher schlagen lässt. Die Konflikte beschränken sich jedoch nicht nur aufs Festland – auch zu Wasser und in der Luft tragt ihr eure Schlachten aus. Die Gefechte laufen rundenweise ab. Sobald eine eurer Einheiten auf den Feind trifft, wird in eine actionbetontere Seitenansicht gewechselt. Dies sorgt für Abwechslung und wurde auch grafisch top inszeniert. Die Optik ist generell eher zweckmäßig gehalten und geht durchaus in Ordnung. Der Sound vermittelt ein geniales Militär-Flair und unterstützt den positiven Gesamteindruck. Die Krönung stellt der Mehrspieler-Aspekt dar – selbst wenn ihr nur einen GBA zur Hand habt, könnt ihr gegen Freunde antreten. Ihr bewegt eure Truppen und gebt das Handheld an euren Kontrahenten weiter. Habt ihr mehrere Geräte zur Hand, könnt ihr natürlich auf den fliegenden Wechsel verzichten!

Ahmet Iscitürk

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 26. Oktober

SIEGESSICHER Wer täglich Riesen-Schraubenschlüssel stemmt, kriegt Muckis und hübsche Mädels!

EINSAME INSEL Auf so einem kleinen Eiland kann es schnell zu Streitigkeiten über Besitzansprüche kommen!

BEWERTUNG

Titel:	Advance Wars
System:	Game Boy Advance
Genre:	Strategie
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspieler-Modus:	Ja
Multi-Modul-Mehrspieler-Modus:	Ja
Speichern:	Batterie
Levels:	Über 110 Areale
Preis:	Ca. DM 100,-
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Englisch
BRD-Veröffentlichung:	26. Oktober
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 79%
Sound: 80%
Dauerspaß: 89%
Gesamtwertung: **88%**

IMPORT

Beurteilung: „Nintendos Taktik-Scharmützel fesselt euch bis zur letzten Schlacht ans Handheld!"

MEINE MEINUNG!

Wow! Nintendo gibt momentan ja wirklich Gas und veröffentlicht einen GBA-Knaller nach dem anderen. Mit Advance Wars hat man jetzt einen genialen Titel in der Pipeline, der auch ältere Zocker vollauf begeistern dürfte. Egal, ob ihr alleine in die Schlacht zieht oder zu viert die Waffen sprechen lasst – hier wird euch Spielspaß vom Feinsten geboten! *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Spannende Arena-Kämpfe erwarten dich!

STS QUALIFIER TOURNAMENT

EUROPEAN TOUR

14.10.2001 München Forum der Technik
27.10.2001 Hannover Glashalle/HCC

Wizards of the Coast

Gewinne eines der folgenden Turniere und wir schicken dich zur Endrunde nach München oder Hannover!

AMIGO

01.09.2001	Berlin	Tegeler Seeterrassen-Palais am See
08.09.2001	Stuttgart	Alte Stuttgarter Reithalle, MARITIM Stuttgart
15.09.2001	Köln	Gürzenich Köln
23.09.2001	Frankfurt/M.	Titus-Forum
29.09.2001	Leipzig	Haus Leipzig
06.10.2001	Hamburg	Curio-Haus

Bist Du ein Pokémon Meister-Trainer?

Weitere Informationen erhältst Du unter:
06074/3755555
oder auf
www.amigo-spiele.de

Pokémon SAMMELKARTENSPIEL LIGA

www.amigo-spiele.de

Gewinne eine Reise zum Super Trainer Showdown in San Diego!

Werde Meister-Trainer!

TM & © Nintendo, © 1995-2001 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Präsentiert von The Pokémon Company. Hergestellt und vertrieben von Wizards of the Coast, Inc. Das Wizards of the Coast-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. © 2001 Nintendo

ROCKET RACER Der abgebrühte Rocket Racer ist jetzt Galaxie-Meister im Gokart-Rennen.

LEGO RACERS 2

- Genre: Fun-Racing
- Spieler: 1-4 Spieler
- Hersteller: Lego
- Internet: www.lego.de

Aller guten Dinge sind drei. Nach Mario Kart Super Circuit und Konami Krazy Racers gehen jetzt die Lego Racers ins Kart-Duell.

VORSICHT, GLATTEIS! Fahrt in arktischen Gefilden vorsichtig.

AUFMOTZEN Das Tunen ist bei Lego-Autos recht einfach.

Rocket Racer, der härteste Gegner aus dem Vorgänger, beamt sich durch ein Sternentor auf den Planeten Xalax und gewinnt die Galaxie-Meisterschaft im Gokart-Rennen. Nun ist es eure Aufgabe, den ehemaligen Konkurrenten vom Thron zu stoßen. Auf dem Modul findet sich hierfür der Adventure-Modus, wo ihr mit eurem zusammengebastelten Lego-Männchen erst mal gegen irdische Kleinstadt-Heizer antretet. Für jeden Sieg erhaltet ihr goldene Lego-Steine, die euch den Weg in andere Raserprovinzen freischalten. So fährt man sich immer weiter vor, bis man schließlich die Erlaubnis hat, das Sternentor zu durchschreiten, und gegen den Rocket Racer antritt. Die Rennen präsentieren sich in typischer Fun-Racer-Manier. Mit eurem Gokart brettert ihr über die dreidimensionalen Strecken und sammelt kleine Extras ein. Diese bestehen aus bekannten Hilfsmitteln zur Gegnerbeseitigung wie Raketen, Minen, Schutzschilde und Turbos. Ab und zu gibt es Spezial-Missionen, in denen ihr beispielsweise einen Räuber erwischen müsst, die euch mit Tuning-Teilen belohnen. Mehrspieler-Freunde finden bei *Lego Racers 2* vier verschiedene Spielvarianten.

Jean-Reiner Jung

MEINE MEINUNG!

Schade, da war die Konkurrenz schneller und besser. Im Gegensatz zu Mario Kart Super Circuit oder Konami Krazy Racers wirkt Lego Racers 2 recht steril und altbacken. Das liegt vor allem daran, dass die kleinen Lego-Männchen nicht den Charme einer Prinzessin Peach versprühen. Bauklötzchen-Begeisterte können sich den Titel aber ohne Zögern zulegen. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Lego Racers 2
System:	Game Boy Advance
Genre:	Fun-Racing
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Levels:	25 Kurse
Preis:	DM 109,95
Hersteller:	Lego
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	November

Grafik: 71%
Sound: 70%
Dauerspaß: 69%
Gesamtwertung: **70%**

Beurteilung: Lego Racers 2 ist solide Programmier-Arbeit. Ein paar frische Ideen hätten aber nicht geschadet.

LEGO INSEL 2:
DIE RÜCKKEHR DES STEINBRECHERS

- Genre: Action-Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: Lego
- Internet: www.lego.de

Der Schrecken des Lego-Universums ist zurück und diesmal nimmt er wirklich alles auseinander!

Auf der Lego-Insel herrscht großes Heulen und Zähneklappern: Der Steinbrecher ist aus dem Gefängnis ausgebrochen und ist nun dabei, alle Gebäude auseinander zu nehmen. Doch zum Glück hat die obdachlose Bevölkerung den mutigen Pizzaboten Pepper auf ihrer Seite. Zu Fuß oder per Skateboard durchstreift der junge Held jetzt die Lego-Insel nach Bauanleitungen. Doch diese liegen nicht einfach an jeder Straßenecke. Und so muss Pepper vielfach Gegenstände von Punkt A nach Punkt B transportieren und bekommt dafür Hinweise zum Verbleib der wertvollen Papierschnipsel. Um die Suche zu erschweren, hetzt euch der Steinbrecher seine vollmechanischen Roboter-Diebe auf den Hals, die ihr mit dem gezielten Wurf einer Pizza Funghi erledigen könnt. Sehr viele Minigames lockern die sehr textlastige Suche auf und können später auch einzeln angewählt werden. Technisch bietet das Spiel schöne Grafiken, Ohrwurm-Musik und sogar Sprachausgabe.

Jean-Reiner Jung

DSCHUNGELPARTY In diesem Minispiel wird getrommelt.

SPACEPARTY Der Steinbrecher ist ins Weltall geflüchtet.

MEINE MEINUNG!

Wer ein waschechter Lego-Fan ist, kommt an Lego Insel 2 nicht vorbei. Sehr humorvoll wird hier um das Bauklötzchen-Universum eine Story gestrickt, die jungen oder jung gebliebenen Legomanen sehr viel Spaß machen wird. Wer sich allerdings nicht zu den Steinchen-Fans zählt, sollte um das Modul einen Bogen machen oder es zumindest vorher Probe spielen. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEACHPARTY Pepper sucht am Strand nach Hinweisen.

BEWERTUNG

Titel:	Lego
System:	Game Boy Advance
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Batterie
Levels:	Entfällt
Preis:	DM 109,95
Hersteller:	Lego
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	September

Grafik: 73%
Sound: 75%
Dauerspaß: 72%
Gesamtwertung: **74%**

Beurteilung: Die bislang beste Umsetzung des Lego-Universums auf einem Spielmodul.

ESPN FINAL ROUND GOLF

➤ Genre
Sportspiel
➤ Spieler
1-4
➤ Hersteller
Konami
➤ Internet
www.konami.de

Golf, das Prestigespiel hoch bezahlter Zahnärzte, Juristen und Schönheitschirurgen, macht einen kleinen Abstecher auf den Game Boy Advance.

Fans von *Mario Golf* können sicherlich bestätigen, dass Golfspiele auf Konsolen eine extrem lustige Sache sein können. Konami nutzt nun die Chance der Stunde und bringt für den Game Boy Advance das erste Modul mit einer Versoftung des Rasensports heraus. Allerdings handelt es sich dabei um nichts anderes als eine Umsetzung des japanischen Titels *JGTO Golf Master*, den wir in der Mai-Ausgabe bereits getestet haben. Für den westlichen Markt wurden ein paar grafische Änderungen vorgenommen. So stehen jetzt anstelle der Comic-Charaktere realistischere Golfer zur Auswahl und die Kursauswahl wurde ein wenig angepasst.

Hier hören die Änderungen auch schon auf, denn Spieldynamik und Ballphysik sind immer noch auf unterem Niveau. Allzu leicht gelingen fantastische Schläge. Wenn man zum Beispiel mit voller Power auf das Loch puttet, hüpft der Ball nicht etwa drüber, sondern rollt stets gnädigerweise direkt ins Schwarze. Einsteiger können mit diesem Titel mal ins Golf-Genre reinschnüffeln.

Jean-Reiner Jung

KONZENTRATION Stoppt im richtigen Moment den Balken.

MOMENT DER WAHRHEIT Na, war euer Timing gut?

PUT PUT PUT Das Putten wird von fetziger Musik begleitet.

MEINE MEINUNG!

Da hat man sich bei Konami wirklich Mühe gegeben, dieses Spiel an den westlichen Markt anzupassen. Die neuen Spieler machen den Titel ernsthafter und hinterlassen den Eindruck, eine echte Simulation vor sich zu haben. Diesem Anspruch kann der Titel aber nicht gerecht werden, denn dafür ist die Ballphysik wirklich unter aller Kanone. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ESPN Final Round Golf
System: Game Boy Advance
Genre: Sportspiel
Spieler: 1-4
1-Modul-Mehrspielermodus: Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus: Ja
Speichern: Batterie
Levels: 6 Kurse
Preis: DM 109,-
Hersteller: Konami
Sprache: Englisch
Veröffentlichung: Ende Oktober

Grafik: 69%
Sound: 70%
Dauerspaß: 66%
Gesamtwertung: **68%**

Beurteilung: Kleine Golfstunde für Anfänger. Fortgeschrittene schreckt die schlechte Ballphysik ab.

JURASSIC PARK III: PARK BUILDER

➤ Genre
Strategie
➤ Spieler
1-4
➤ Hersteller
Konami
➤ Internet
www.konami.de

Und weiter geht's in der Jurassic-Park-III-Trilogie. Nach dem verhunzten Actionspiel sind jetzt die Aufbaustrategen an der Reihe.

Zoos sind euch zu langweilig? Freizeitparks entlocken euch nur noch ein müdes Gähnen? Dann nehmt doch die freie Stelle als Manager im Jurassic Park an. In den übersichtlichen Menüs von *Jurassic Park III: Park Builder* hetzt ihr nicht nur Bauarbeiter über die Insel, sondern kümmert euch auch um Finanzielles wie Eintrittspreise, Wartungskosten und Busfahrpläne. Zwischendurch gilt es auch, Expeditionen zu finanzieren, die Saurier-DNS-Proben ausgraben und zum parkeigenen Forschungslabor liefern. Aus den analysierten Proben können dann Saurier geklont werden, die in ihren Gehegen den Besucherstrom amüsieren. Wer Lust hat, kann die DNS-Proben auch per Game-Link-Kabel mit anderen ambitionierten Park-Besitzern tauschen und damit seine Sammlung vervollständigen.

Jean-Reiner Jung

GELDSPEICHER Gute Planer können viel Kohle scheffeln.

KENNT IHR DEN? 140 Saurierarten erwarten euch.

MEINE MEINUNG!

Jurassic Park III: Park Builder ist bei weitem nicht so schlecht wie sein Vorgänger und macht sogar Spaß. Die Programmierer haben sicherlich ziemlich häufig Theme Park gespielt und eine recht gute Kopie abgeliefert. Das Spiel kränkelt zwar an Optionsmangel, kann aber aufgrund mangelnder Konkurrenz empfohlen werden. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

PARKLANDSCHAFT Ihr erkennt sofort die Besucher-Stimmung.

BEWERTUNG

Titel: Jurassic Park III: Park Builder
System: Game Boy Advance
Genre: Strategie
Spieler: 1
1-Modul-Mehrspielermodus: Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus: Ja
Speichern: Batterie
Levels: Entfällt
Preis: DM 109,-
Hersteller: Konami
Sprache: Deutsch
Veröffentlichung: Mitte Oktober

Grafik: 73%
Sound: 79%
Dauerspaß: 70%
Gesamtwertung: **72%**

Beurteilung: Aufbaustrategiespiel um den Kinofilm. Nicht nur für BWL-Studenten interessant.

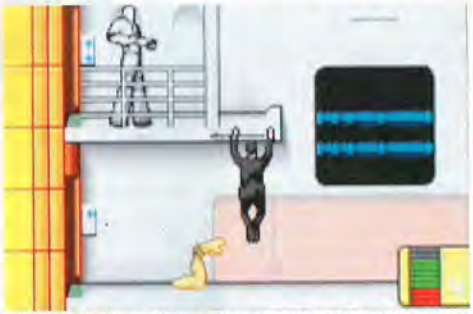
MEN IN BLACK: THE SERIES

Schon auf dem Game Boy Color waren die Men in Black ein Garant für Gähnkrämpfe und Langeweile. Jetzt ist der GBA dran.

- Genre: Action
- Spieler: 1 Spieler
- Hersteller: Ubi Soft
- Internet: www.ubisoft.de

Wenn das Fox Mulder von den *X-Akten* wüsste! Die ganze Welt ist von Außerirdischen infiltriert. Als Man in Black habt ihr nun die Aufgabe, diese illegalen Einwanderer wieder in den Weltraum zu schießen. Abwechselnd als Agent J oder Agent K latscht ihr durch sechs Levels und müsst Aufgaben erledigen. Diese beschränken sich aufs Schalter-Finden, kleine Glibsch-Viecher einfangen oder Gerätschaften zerstören. Die Levels sind labyrinthhaft aufgebaut und laden zum Verlaufen ein. Merkwürdigerweise haben die MiB-Angestellten seit den Game-Boy-Color-Vorgängern das Springen verlernt, wodurch sich mehrere Logikrätsel ergeben. Die heimlichen Stars des Spiels sind aber die aus dem Film bekannten Waffen. Frisch eingesammelt, lassen sich mit ihnen Aliens schockgefrieren oder gar ganze Wände in Nichts auflösen. Das größte Manko des neuesten MiB-Teiles ist die absolute Durchschnittlichkeit des Titels. Hier lauert ein Außerirdischer, dort muss ein Schalter betätigt werden – nichts, was man nicht in irgendeiner Form schon mal besser gesehen hätte.

Jean-Reiner Jung



ÄCHZ! STÖHN! Der Mann in Schwarz zieht sich auf eine höhere Plattform. Hätte er doch bloß Springen gelernt.

MEINE MEINUNG!

Herzlich willkommen in der Durchschnittlichkeit. Gibt es da draußen eigentlich irgendjemanden, der sich gerne in riesengroßen Levels verläuft, um popelige Gegenstände zu suchen, und dafür auch noch 110 Mark auf den Tisch blättert? Als Billig-Titel hätte MiB durchaus eine Chance, aber so viel Langeweile ist das Geld nicht wert. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!
		■			

BEWERTUNG

Titel:	Men in Black: The Series
System:	Game Boy Advance
Genre:	Action
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Passwort
Levels:	6
Preis:	DM 109,95
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	September

Grafik: 69%
Sound: 66%
Dauerspaß: 52%
Gesamtwertung: **53%**

Beurteilung: Die Männer in Schwarz sind wieder da. Abseits spielerischer Höhepunkte bekämpft ihr Aliens.

X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE

Die X-MEN sind da! Die muntere Mutantenschar prügelt sich durch ein Paralleluniversum.

- Genre: Action
- Spieler: 1-2 Spieler
- Hersteller: Activision
- Internet: www.activision.de

So etwas passiert auch nur Superhelden: Es blitzt kurz ganz heftig und schon finden sich Wolverine, Storm, Rogue und Cyclops in einem Paralleluniversum wieder. Rasch stellt sich heraus, dass ein Oberfiesling namens Apocalypse die Welt in seinen Klauen hält und alle Menschen unterjocht. Jetzt schlägt eure Stunde: Als einer der vier Mutanten nehmt ihr den Kampf gegen den Unterdrücker auf und schlagt euch durch ein Dutzend Levels. In altbewährter *Final Fight*-Tradition durchwandert ihr die Stages von links nach rechts und besiegt am Ende einen gemeinen Endgegner. Die Schlagvielfalt ist so gut wie nicht vorhanden. Durch stupides Drücken des A-Knopfes lässt sich das gesamte Spiel innerhalb weniger Stunden durchspielen, wobei nur die Endgegner ab und zu mal den Einsatz eines Mutanten-Special-Move verlangen. Ein wenig Innovation findet sich jedoch am Ende eines Levels, wenn man mit Punkten einige Fähigkeiten der Helden steigern kann. Wer nicht gerne alleine durch fremde Paralleluniversen wandert, findet im Hauptmenü einen Zweispielermodus, der euch zu zweit das Abenteuer bestreiten lässt oder zum Duell fordert.

Jean-Reiner Jung

BEAST! DU VERRÄTER! Cyclops schaut nicht schlecht, als er Beast in den Reihen der Bösen wiederfindet.

MEINE MEINUNG!

X-MEN: Reign of Apocalypse kommt nicht annähernd an das große Vorbild Final Fight heran und ist meilenweit von der Spielbarkeit eines Streets of Rage entfernt. Was übrig bleibt, ist ein zäher Brei aus Knopfgehämmer und einem sporadischen Special Move. Nur der Zweispielermodus und das Steigern der Charaktere geben dem Titel einen leichten Motivationsschub. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!
		■			

BEWERTUNG

Titel:	X-MEN: Reign of Apocalypse
System:	Game Boy Advance
Genre:	Action
Spieler:	1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Levels:	12
Preis:	DM 99,95
Hersteller:	Activision
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	4. Oktober

Grafik: 76%
Sound: 61%
Dauerspaß: 61%
Gesamtwertung: **59%**

Beurteilung: Hier ein Faustschlag, dort ein Laserblitz. Weckt mich, wenn was Spannendes passieren sollte.

EARTHWORM JIM

GROOVY! Der 16-Bit-Superhit hat bei der Umsetzung auf den GBA leichte Schrammen abbekommen.

KRAWUMMS Jim feuert eine geballte Plasma-Ladung ab.

Vor einigen Jahren bezeichnete jemand diesen Titel als das beste Spiel aller Zeiten. Damit wird aber sicherlich nicht die GBA-Version gemeint sein. Wo sind nur die Animationsphasen geblieben? Wer hat die kultige Musik so weit abgespeckt, dass sie nur noch ein Schatten ihrer selbst ist? Und wo wir gerade dabei sind: Was bringt ein größeres Actionspiel ohne Speichermöglichkeit auf einem Handheld? Leute, die den Wurm auch für unterwegs haben wollen, dürften sich von dieser Umsetzung am ehesten angesprochen fühlen.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Earthworm Jim
System:	Game Boy Advance
Genre:	Action
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Nicht vorhanden
Levels:	8
Preis:	DM 109,95
Hersteller:	THQ
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	Mitte September

Grafik:	67%
Sound:	65%
Dauerspaß:	69%
Gesamtwertung:	69%

FINAL FIGHT ONE

Arena-Prügler sind euch zu lahm? Ihr wollt mehr Gegner? Dann seid ihr bei Final Fight One genau richtig.

BLICKKONTAKT Mike Haggar nimmt einen Strolch aufs Korn.

Wer den Urvater der scrollenden Beat 'em Ups noch nicht kennt, hat mit der GBA-Umsetzung endlich die Chance, sein Wissen im Fach Videospielgeschichte auf Vordermann zu bringen. Als einer von drei Muskelprotzen kloppt und prügelt ihr euch durch über ein halbes Dutzend Levels. Das einfache Spielprinzip ist auch heute noch fesselnd und enthält mit den erspielbaren Boni noch ein zusätzliches Schmankerl. Tüpfelchen auf dem i ist der Mehrspielermodus, wo ihr zu zweit gehörig Kloppe verteilt. Dank englischer Texte versteht ihr im Gegensatz zu unserer Importversion auch endlich die Handlung.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Final Fight One
System:	Game Boy Advance
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Levels:	6+
Preis:	DM 109,95
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	Mitte September

Grafik:	74%
Sound:	69%
Dauerspaß:	81%
Gesamtwertung:	80%

IRIDION 3D

Ballerspaß aus deutschen Landen. Das Shoot 'em Up von Shin'en kommt mit toller Grafik und super Sound.

ROTATIONSMEISTER Der erste Endgegner ist cool animiert.

Tja, und damit wären die Tugenden von *Iridion 3D* auch schon alle aufgezählt. Denn neben dem optischen und akustischen Genuss bietet das 3D-Ballerspiel eigentlich nur spielerisches Mittelmaß. Das Raumschiff steuert sich wie ein Lastwagen in der Schwerelosigkeit und verdeckt durch die misslungene Perspektive die Sicht auf anfliegende Gegner. Ausgehungerte Ballerfans oder Grafik-Fetischisten können durchaus mal einen Blick auf das Modul werfen. Alle anderen warten lieber auf Konamis *Gradius Galaxies*.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Iridion 3D
System:	Game Boy Advance
Genre:	Shoot 'em Up
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Passwort
Levels:	7
Preis:	DM 109,95
Hersteller:	THQ
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	Mitte September

Grafik:	87%
Sound:	83%
Dauerspaß:	59%
Gesamtwertung:	70%

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Willkommen in der 16-Bit-Gedächtnis-Galerie. Durchstöbert mit Pitfall Harry Jr. den gefährlichen Urwald.

RAUBTIERALARM Ruf mal jemand den Tierschutzbund an.

Pitfall auf dem Atari VCS 2600 schrieb zu Beginn der Achtzigerjahre Videospielgeschichte. Anfang der Neunziger wollte der Nachfolger *Pitfall: The Mayan Adventure* es ihm auf den 16-Bit-Systemen gleichtun. Allerdings verrannte man sich in opulenten Grafikorgien und vergaß dabei, an der Spielbarkeit zu feilen. Die GBA-Umsetzung leidet immer noch daran und hat darüber hinaus noch nicht einmal ein Speichersystem. Wer sich lieber gute Animationen anschaut, als ein flüssiges Spiel zu spielen, ist bei diesem Titel genau richtig.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Pitfall: The Mayan Adventure
System:	Game Boy Advance
Genre:	Action
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Nicht vorhanden
Levels:	10
Preis:	DM 109,95
Hersteller:	THQ
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	Mitte September

Grafik:	77%
Sound:	69%
Dauerspaß:	62%
Gesamtwertung:	63%

THE LEGEND OF ORACLE OF AGES/SEASONS

➤ Genre
Action-Adventure
➤ Spieler
1
➤ Hersteller
Nintendo
➤ Internet
www.zelda.com

Link spricht deutsch. Nach unserem Import-Test werfen wir einen Blick auf die lokalisierte Version von Nintendos großer Zelda-Saga.

Nachdem die Import-Versionen von *Oracle of Ages* und *-Seasons* bei uns schon traumhafte Wertungen kassiert haben, war die Spannung natürlich recht groß, ob die deutsche Fassung von einigen Verschlimmbesserungen heimgesucht wurde. Doch schon der erste Blick in die Introsequenz gibt Entwarnung. Der Zauber der englischen Version ist erhalten geblieben. Es gibt zwar einige kleine Patzer, aber die werden an anderer Stelle durch stimmungsvollere Wörter wieder wettgemacht.

Ein Held – zwei Abenteuer

Für jene, die unseren Import-Test in der August-Ausgabe verpasst haben, sei hier noch mal die Story kurz erzählt: In *Oracle of Seasons* ist das Chaos im Lande Holodrum ausgebrochen. Onox, der General der Finsternis, hat das Orakel der Jahreszeiten entführt und nun spielt das Wetter verrückt. Link eilt zur Rettung und muss nun mit den Fähigkeiten des Stabes der Jahreszeiten versuchen, Ordnung in das Wetter-Chaos zu bringen. In *Oracle of Ages* hat es das Orakel der Zeit erwischt und seine Kräfte stehen nun in der Macht der finsteren Magierin Veran. Diese verschanzt sich im Körper des Orakels in der Vergangenheit und bereitet dort die Weltherrschaft vor. Auf Link wartet nun ein Zeitreise-Abenteuer, das mit kniffligen Logikspielereien aufwartet.

HARFE DER ZEIT Dieses Musikinstrument ermöglicht Zeitreisen.

MAPLE Wenn ihr die Hexen-Azubine anrempelt, verliert sie Gegenstände.

DER GROSSE MOBLIN Dieser Bomber ist gefährlich.

ORACLE OF SEASONS Im unterirdischen Subrosia genehmigt man sich gerne ein Lava-Bad.

N-ZONE HIT

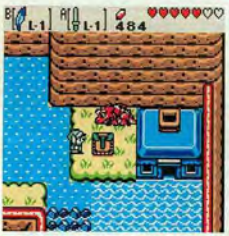
ZELDA:

INFO

Rings of Power

Erfahrene Zelda-Spieler werden im Laufe des Spieles bestimmt jede Menge Utensilien wiedererkennen, die Link zum Voranschreiten verhelfen. Völlig neu ist jedoch die Unzahl von Ringen, die den kleinen Helden zu neuen Fähigkeiten verhelfen. Diese kleinen Helferlein findet man nicht nur in herrenlosen Schatzkisten, sondern sie können auch gezielt durch Gasha-Samen erschaffen werden. Diese sind meist gut versteckt und können in ebenfalls gut versteckten, fruchtbarem Boden eingepflanzt werden. Hier lässt man sie einige Zeit reifen, so dass ein Gasha-Baum entsteht, von dem man eine Nuss ernten kann. Im Inneren der Frucht findet man meistens einen Ring, der vom ortsansässigen Juwelier Vasu analysiert werden kann. Die Erfahrung hat gezeigt, dass das Ergebnis der Analyse besser wird, je entfernter der Samen gepflanzt wurde und je mehr Zeit man sich bis zur Ernte gelassen hat.

FRUCHTBARER BODEN Link hört den Ruf des Gärtners.



EINGEPFLANZT Jetzt heißt es Geduld beweisen.

REIF ZUR ERNTE Hmmm, was da wohl drin sein mag?

JUWELIER Der gute Mann analysiert euren geernteten Ring.

ORACLE OF SEASONS Ei der Daus! Orakel Din baggert Link an.

ORACLE OF AGES Link steht eine furiose Floßfahrt bevor.

XPLODER ADVANCE FÜR GAMEBOY ADVANCE (TM)!

START THE NEXT GAME!

XPLODER Code Hotline:
0190-824675
DM 3,63 = ¤ 1,86/min.

AB OKTOBER IM HANDEL!

VORAUSSICHTLICHE VEROEFFENTLICHUNG.

- Link Kabel für Gameboy Advance (TM)
- Kompatibel auch mit Gameboy Colour(TM)
- Linken von Gameboy Advance(TM) Spielen auf Gameboy Advance(TM)
- Linken von Gameboy Colour(TM) Spielen auf Gameboy Advance(TM)
- Linken von Gameboy Colour(TM) Spielen auf Gameboy Colour(TM)

empf. VK ab 19,95 DM
(Euro 10,20)

Multi Link Kabel für Gameboy Advance ™

- extra helles Licht
- patentierte Technik
- flexibles Kabel zur optimalen Ausrichtung
- mehrere Versionen
- mit oder ohne Through-Port für Linkkabel

FlexiLight für Gameboy Advance ™

empf. VK ab 19,95 DM
(Euro 10,20)

Alle mit ® und TM gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Hersteller.

BLAZE®

http://www.blaze.de service@blaze.de

INFO

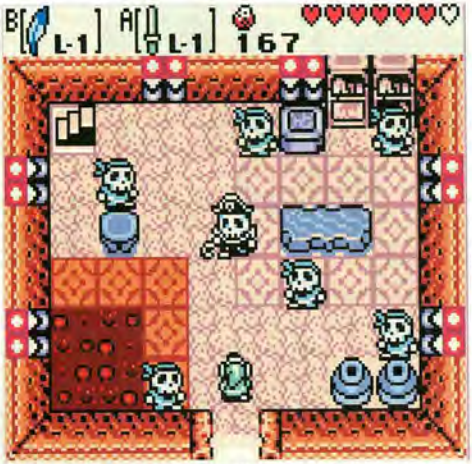
Expeditionen ins Tierreich

Link stehen drei tierische Begleiter zur Seite, die ihn mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten unterstützen. Der geflügelte Bär Benny beispielsweise trägt Link über Schluchten und kann mit einem gezielten Bauchklatscher gleich mehrere Gegner gleichzeitig ausschalten. Känguru Ricky besticht durch besondere Hochsprungkraft und eine schlagkräftige Faust. Zu guter Letzt gibt es noch den leicht depressiven Saurier Dimitri, der im Wasser besonders in Fahrt kommt und sogar Wasserfälle raufschwimmen kann.

RICKY Das Känguru hat einen saftigen Schlag drauf.

DIMITRI Helft dem kleinen Saurier aus der Patsche.

BENNY Der pummelige Brumm-Bär kann fliegen.



ORACLE OF SEASONS Die gruselige Skelettpiratenbande ist unglücklicherweise in Subrosia gestrandet.

INFO

Kernkraft ist gut für dich!

Neben den Gasha-Kernen stellen noch weitere mystische Samen Links Botanik-Wissen auf die Probe. In beiden Spielen gibt es insgesamt fünf Sorten dieser rein pflanzlichen Helfer. Beim ersten Spielen werdet ihr sicherlich häufig Gebrauch von den Arcanum-Kernen machen. Im Zusammenspiel mit Eulen-Statuen werden euch hilfreiche Tipps gegeben, die für ein Vorankommen unentbehrlich sind. Die Glut-Kerne werden ebenfalls sehr häufig benutzt. Mit ihrem feurigen Innenleben sind sie überall dort einsetzbar, wo man in heutiger Zeit ein Feuerzeug benutzen würde. Für pazifistische Naturen sind sicherlich die Duft-Kerne interessant. Ihr anregender Geruch lenkt umherstreifende Monster ab, so dass sie nicht mehr auf euch losgehen, sondern lieber das duftende Innenleben des Kernes studieren. Die Pegasus-Kerne verleihen euch nicht, wie der Name vielleicht vermuten ließe, Flügel, sondern geben euch mächtig Dampf unter den Socken und lassen euch turbomäßig loswetzen. Last, but not least hätten wir dann schließlich noch die Sturm-Kerne. Zum einen pusten sie Monster vom Screen und zum anderen könnt ihr euch mit ihrer Hilfe auch zu Kern-Bäumen teleportieren.

Welches Orakel ist besser?

Ehrlich gesagt, möchte ich nicht in der Haut desjenigen stecken, der sich nur einen der beiden *Oracle*-Teile zulegen kann oder will. Beide Module bieten je zwei riesige Welten mit unzähligen Möglichkeiten und jede Menge Spielspaß. Gehen wir aber mal ins Detail. Nach längerem Spielen beider Teile kann man die leichte Tendenz erkennen, dass *Oracle of Ages* einen bombastischeren Plot bietet, der mehr auf der Weltretter-Ebene läuft. Im Gegenzug hat *Oracle of Seasons* durch die Jahreszeiten-Thematik einen kleinen Abdrifter ins Romantische und Witzige. Letzteres wird besonders durch die zweite Welt erzeugt. Denn die Unterwelt Subrosia wird von allerlei komischen Kauzen bevölkert, die sicherlich für einige Lacher gut sind. Ansonsten sind Rätseldichte und Motivation bei beiden in etwa gleich hoch, so dass es wirklich „nur" eine Frage des Geschmacks ist, für welche Episode man sich entscheidet. Game-Boy-Spielern mit größerem Taschengeldkonto sei jedoch wieder ans Herz gelegt, sich beide Teile zu besorgen. Durch das Austauschen von Gegenständen, die unzähligen Geheimnisse und die erweiterte Handlung werdet ihr das Handheld für Monate nicht aus der Hand geben.

Jean-Reiner Jung

ORACLE OF SEASONS Link legt mit Din eine heiße Sohle hin.

DER MAKU-BAUM steht euch mit Rat und Tat zur Seite.

BEWERTUNG

Titel: ...*Zelda: Oracle of Ages/Season*
System: .....*Game Boy Color*
Genre: .....*Action-Adventure*
Spieler: *1*
Schwierigkeitsgrad: .....*Mittel*
Speichern: .....*Batterie*
Levels: .....*Entfällt*
Preis: .....*DM 69,95*
Hersteller: .....*Nintendo*
Geeignet: .....*Ab 6 Jahren*
Sprache: .....*Deutsch*
Veröffentlichung: .....*Oktober*

Grafik: *81%*
Sound: *79%*
Dauerspaß: *95%*

Gesamtwertung: **92%**

Beurteilung: Viele Rätsel, tolle Kämpfe und der typische Zelda-Stil geben euch wochenlange Unterhaltung.

MEINE MEINUNG!

So müssen Action-Adventures auf dem Game Boy aussehen! Mir gefällt die deutsche Umsetzung sogar einen kleinen Tick besser als die zuletzt getestete englische Version, da der leicht geschwollene Sprachton recht gut zur Fantasy-Thematik passt. Daneben wird alles geboten, was einem im Zelda-Universum ans Herz gewachsen ist: knifflige Dungeons mit noch kniffligeren Endbossen, viele Utensilien und bewährte Schwertkampf-Action. Wer diese beiden Titel nicht in seiner Sammlung hat, braucht eigentlich auch keinen Game Boy. *Jean*

SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER!

Grafik: *81%*
Sound: *79%*
Dauerspaß: *97%*

Gesamtwertung: **94%**

Beurteilung: Noch mehr Geheimnisse, noch mehr Handlung: Im Doppelpack macht Link gleich noch mehr Spaß.

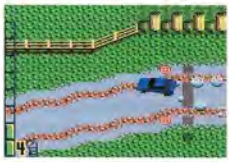
COLIN MCRAE RALLY

Grafik ist nicht alles! Bei Colin McRae Rally auf dem Game Boy Color lohnt sich ein zweiter Blick.

HÄSSLICHES ENTLEIN Die Physik stimmt – die Grafik nicht.

„Was soll das denn sein?", war, so glaube ich, meine erste Reaktion, als ich die Grafik von THQs Rally-Raser sah. Doch nach dem ersten Einspielen wurde klar, dass die Grafik zugunsten der Fahrphysik abgespeckt wurde. Jedes der acht Autos steuert sich anders und variiert durch Tuning-Elemente nochmals im Fahrverhalten. Die Steuerung wurde zwar im Vergleich zu den großen *Colin McRae*-Versionen stark vereinfacht, hat aber immer noch genug Finesse, um zu motivieren. Rallye-Fans dürfen sich zur Probefahrt eingeladen fühlen.

Jean-Reiner Jung



BEWERTUNG

Titel:	Colin McRae Rally
System:	Game Boy Color
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2 (Link-Kabel)
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Speichern:	Batterie
Levels:	25 Kurse
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	THQ
Geeignet:	Ab 6 Jahren
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 52%
Sound: 76%
Dauerspaß: 74%
Gesamtwertung: **74%**

DIE VÖLKER: LAND DER LEGENDEN

Aufgepasst! Vom großen PC-Strategiespiel ist in der Game-Boy-Color-Version nicht mehr viel übrig!

GELANDET Der Pimmon betritt das neu entdeckte Land.

Denn das Entwicklerteam hat anscheinend eingesehen, dass man das Aufbau-Strategiespiel um die Völker nicht so einfach auf den kleinen GBC portieren kann. So wurde schnell um die *Völker*-Thematik ein Action-Adventure gestrickt, das sich durchaus sehen lassen kann. In den ersten drei Spielabschnitten erledigt ihr jeweils als Vertreter einer bestimmten Kultur Aufgaben, um euch im letzten Kapitel zusammenzuraufen und einen gemeinsamen Feind zu besiegen. Besonders das Fantasy-Flair hinterlässt bei diesem Titel einen positiven Eindruck.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Die Völker: Land der Legenden
System:	Game Boy Color
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Speichern:	Passwort
Levels:	Entfällt
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	JoWooD
Geeignet:	Ab 12 Jahren
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	2. November

Grafik: 76%
Sound: 73%
Dauerspaß: 83%
Gesamtwertung: **82%**

TINY TOON ADVENTURES: DIZZY AUF BONBONJAGD

Dizzy, der kleine tasmanische Teufel, geht auf große Bonbonjagd, um einen Roboter zu besänftigen.

GRINSEFRATZ Der naschsüchtige Roboter hat gut lachen.

Wenn man schon nicht die Weltherrschaft haben kann, sucht man sich das nächstkleinere Ziel. Für Montana Max und Elvira bedeutet dies den Besitz aller Süßigkeiten dieser Welt. Doch der dafür gebaute Naschroboter versagt ihnen den Dienst und möchte einfach nur so ein wenig naschen. Als Dizzy verbündet ihr euch mit dem Robo und durchstreift die Levels nach Naschzeug. Die vielen fallengespickten Parcours sind recht clever gebaut und fordern euer Gehirnschmalz. Ein nettes, bonbonbuntes Tüftelspiel, das besonders jüngere Spieler anspricht.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Dizzy auf Bonbonjagd
System:	Game Boy Color
Genre:	Puzzle
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Speichern:	Passwort
Levels:	25
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	SWING!
Geeignet:	Ab 6 Jahren
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 79%
Sound: 72%
Dauerspaß: 78%
Gesamtwertung: **76%**

KEEP THE BALANCE!

Jetzt wird wieder fleißig sortiert. Haltet die Waagschalen im Gleichgewicht und sahnt viele Punkte ab.

UNGLEICHGEWICHT Hoffentlich kommen gleich nützliche Teile.

Was wurde nicht schon alles versucht, um mit ausgefallenen Spielprinzipien den Erfolg von *Tetris* zu wiederholen? JoWooD versucht es jetzt mit einer Tüftelei, bei der zwei Waagschalen im Mittelpunkt stehen. Am unteren Bildschirmrand befördert ein Band diverse Gegenstände unterschiedlichen Gewichts herein, die ihr auf zwei Schalen schleudern könnt. Je schneller ihr es schafft, die Schalen ins Gleichgewicht zu bekommen, desto mehr Punkte verdient ihr. Wer sich mal nach einem etwas anderen Sortierspiel sehnt, liegt bei diesem Titel genau richtig.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Keep the Balance!
System:	Game Boy Color
Genre:	Puzzle
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Speichern:	Passwort
Levels:	80
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	JoWooD
Geeignet:	Ab 6 Jahren
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	19. Oktober

Grafik: 71%
Sound: 69%
Dauerspaß: 81%
Gesamtwertung: **80%**

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort: Leserbriefe •
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth E-MAIL: nzone@computec.de

Ab sofort könnt ihr euch auch unter der Internetadresse **www.n-zone.de** *im Chat oder in einem der Foren mit anderen Nintendo-Fans und der N-Zone-Crew austauschen.*

GB-Experte

Ich finde euer Heft echt gut, aber in Ausgabe 8/2001 habe ich einen Fehler gefunden. In den Leserbriefen schreibt ihr, dass es nur ein Game-Boy-Spiel gibt, welches den Vierspielermodus unterstützt. Leider stimmt diese Aussage nicht, denn ich selber besitze das Spiel *Wario Blast*, das man auch zu viert spielen kann. Ich würde mich freuen, wenn ihr diese E-Mail abdruckt.

N-ZONE Es ist doch schön zu wissen, wie aufgeweckt unsere Leser sind. Zu unserer Schande müssen wir nämlich gestehen, dass keiner aus der Redaktion diesen Game-Boy-Titel kannte. Nach intensiver Recherche wurde allerdings klar, dass dieser Titel wirklich existiert. Der komplette Titel des Spiels aus dem Jahre 1994 lautet *Wario Blast Featuring Bomberman*, womit auch das Spielprinzip klar sein dürfte. In der Rolle von Wario oder Bomberman geht es darum, dem Gegner durch geschickt platzierte Bomben den Garaus zu machen.

Leander Claes

RPG-Verlangen

Ich bin ein großer Fan von Rollenspielen, vor allem am Game Boy Color machen sie mir großen Spaß. Ein alter Klassiker aus NES-Zeiten namens *Dragon Quest III* wurde von Enix als Neuauflage auf dem Game Boy Color in Japan und in den USA bereits veröffentlicht, darum würde es mich interessieren, ob dieses Spiel auch in Deutschland erscheint.

N-ZONE Das von dir angesprochene Spiel ist vor kurzem unter dem Titel *Dragon Warrior III* in den Vereinigten Staaten bzw. als *Dragon Quest III* in Japan für den GBC erschienen und dürfte vor allem Freunde von klassischen RPGs ansprechen. Leider ist bislang noch nicht bekannt, ob dieser Titel auch in Deutschland erscheinen wird. Rollenspielfans mit soliden Englischkenntnissen sollten sich bei dem Importhändler ihres Vertrauens nach der US-Version des Spiels umschauen.

Alwin Strohmaier

Kindliche Konsole?

Ich habe vor, mir den GameCube zu kaufen. Ich besitze ein N64 und hätte nicht gedacht, dass so viele Kinder-Spiele auf den Markt kommen. Es gibt zwar ein paar gute Spiele wie *Perfect Dark*, aber das ist auch nur die Ausnahme. Aber zurück zum GameCube: Wird es wieder meist nur kindgerechte Spiele für den GameCube geben oder auch viele Spiele für Ältere?

N-ZONE Da haben wir sie wieder, die guten alten Vorurteile. Scheinbar sind einige Videospieler noch immer der Meinung, dass Spiele für eine jüngere Zielgruppe automatisch auch schlecht sein müssen. Im Gegensatz dazu sind Spiele schon dann gut, wenn nur genug Blut fließt. Dabei hat gerade Nintendo einige der absoluten (gewaltfreien) Spielperlen abgeliefert, die Fans jeden Alters in ihren Bann ziehen. *Perfect Dark* ist zugegebenermaßen ein absoluter Ausnahmetitel, aber nicht wegen der dargestellten Gewalt, sondern aufgrund des Gameplays, der Grafik und der Atmosphäre. Aber du kannst beruhigt sein: spätestens mit *Perfect Dark Zero* wird es auch für dich einen Grund geben, das GCN-Controller in die Hand zu nehmen.

Olaf

Sendefrequenzen und Pokémon-Verwirrung

Ich habe beim Jubiläumsgewinnspiel mitgemacht und wollte nun wissen, ob ich gewonnen habe. Aber das steht ja leider nicht in der N-Zone.

N-ZONE Stimmt! Da wir im Rahmen unseres Jubiläumsgewinnspiels mehr als 60 Preise ausgelobt hatten, konnten wir aus Platzgründen die Gewinnernamen leider nicht wie sonst bei den Kleinanzeigen abdrucken. Alle Gewinner wurden natürlich benachrichtigt. Sorry, dass du dieses Mal nicht unter den glücklichen Gewinnern bist. Hoffentlich hast du beim Mega-Gewinnspiel „100 Jahre N-Zone" in 66 Jahren (als Trostpreis winken dann zehn GameCubes) mehr Glück.

Wieso ist *Pokémon Stadium 2* eigentlich schon der dritte Teil?

N-ZONE Die Verwirrung entsteht dadurch, dass *Pokémon Stadium* in Japan gleich zwei Mal erschien. In der ursprünglichen Version konnte man sich nur mit 63 Pokémon vermöbeln. Unter dem irreführenden Titel *Pokémon Stadium 2* veröffentlichte Nintendo später eine Version, bei der alle 151 Pokémon vertreten waren. Ansonsten war das Spiel identisch zum ursprünglichen *Pokémon Stadium*. Außerhalb Japans ist bislang nur diese zweite Version unter dem Titel *Pokémon Stadium* erschienen. Daher ist das japanische *Pokémon Stadium 3* mit dem westlichen *Pokémon Stadium 2* (erscheint im Oktober) identisch. Alle Klarheiten beseitigt?

In der N-Zone stand, man kann die Sendefrequenz von NBC

Schickt eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 FÜRTH
E-MAIL: nzone@computec.de

Europe bei www.giga.de abfragen. Dort war ich nun schon, aber ich habe nichts gefunden. Könnt ihr sie mir vielleicht mitteilen?

N-ZONE Da es immer wieder Verwirrung um die exakte Sendefrequenz von *Game On! TV* gibt, empfehlen wir euch den Besuch der speziell dafür eingerichteten Website, unter der ihr die unterschiedlichen Frequenzen für die einzelnen Bundesländer erfahren könnt: http://giga.de/webtipp/nbc-frequenzen. Empfangen könnt ihr NBC Giga nur per Kabel oder Eutelsat, über Astra wird das Programm leider nicht übertragen. Viel Spaß beim TV-Gucken.

Martin Schwertfeger

Preisverfall?

Werden die N64-Spiele billiger, wenn der GameCube in Japan oder Amerika rausgekommen ist, oder werden Games wie *WinBack* weiterhin 100 Mark kosten?

N-ZONE Du kannst fest davon ausgehen, dass sich die Preise für N64-Spiele früher oder später nach unten bewegen werden. Zunächst dürfte das natürlich nur in Japan bzw. USA der Fall sein, da dort der GameCube zuerst veröffentlicht wird. Wenn der Zauberwürfel Anfang nächsten Jahres dann auch in den deutschen Verkaufsregalen steht, werden die Preise für das Nintendo 64 selbst und für N64-Spiele mit Sicherheit gesenkt. Daher solltest du auch *WinBack* bald zum Schnäppchenpreis ergattern können.

Wird *Metal Gear Solid 2*, *GT 3*, *Silent Hill 2*, *007 – Agent im Kreuzfeuer* und *Resident Evil CODE: Veronica X* auch für den GameCube veröffentlicht oder gibt es die nur auf PlayStation 2?

N-ZONE Bislang sind diese Titel nur auf der PlayStation 2 geplant. Aber wer weiß, vielleicht „verirrt" sich ja der eine oder andere dieser potenziellen Megaseller eines schönen Tages auch noch auf den GameCube. Zumindest in Sachen Survival-Horror brauchen Fans des Genres dank *Resident Evil Zero* nicht auf die beliebte Zombiehatz zu verzichten. Darüber hinaus hat *MGS*-Mastermind Hideo Kojima kürzlich seine positive Einschätzung der Power und der Möglichkeiten des GameCube zum Ausdruck gebracht.

Torsten Schlummer

Spieleberater Fehlanzeige

Mit Entsetzen musste ich feststellen, dass es für *Banjo-Tooie* keinen offiziellen Spieleberater gibt und dass auch keiner geplant ist. Meine Frage daher: Wisst ihr, ob es für dieses Spiel irgendeine Art von Komplettlösung gibt und wo ich die eventuell beziehen kann?

N-ZONE Es stimmt, dass Nintendo für das umfangreiche Action-Adventure keinen Spieleberater veröffentlichen wird. In der N-Zone 04/01 und 05/01 findest du eine zweiteilige Komplettlösung zu *Banjo-Tooie*. Wenn du einen Internet-Zugang besitzt, solltest du dort den Titel in einer Suchmaschine eingeben. Als Ergebnis werden dir mit Sicherheit auch die eine oder andere Webseite mit einer Lösung zum Spiel angeboten. Viel Glück!

Volker David

Messe für alle?

Hallo N-Zone, da ich und ein Freund einen kleinen Trip nach London planen, wollten wir natürlich auch die ECTS besuchen, und genau dazu hab ich jetzt ein paar Fragen an euch. Wo genau in London ist eigentlich die ECTS? Kostet es Eintritt? Falls ja, wie hoch ist der Eintrittspreis? Stimmt es, dass man da erst ab 18 reingelassen wird?

N-ZONE Trotz der Tatsache, dass die ECTS schon hinter uns liegt, wenn ihr diese Zeilen lest, wollen wir auf die Fragen eingehen, da uns des Öfteren Anfragen zu Messen wie der ECTS oder der E3 erreichen. Grundsätzlich ist es so, dass es sich bei diesen Messen um reine Handelsmessen handelt, bei denen nur einem Fachpublikum wie Händlern, Redakteuren etc. Eintritt gewährt wird. Dementsprechend zahlt man auch keinen Eintritt, sondern lässt sich im Vorfeld per Internet oder vor Ort registrieren. Außerdem ist es richtig, dass der Eintritt nur Personen ab 18 Jahren gewährt wird. Bei japanischen Messen wie der Space

N-ZONE ZEUGNIS

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht:
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

5. Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Hast du schon die Internetseite der N-Zone (www.n-zone.de) besucht?
❑ Ja ❑ Nein

7. Welches sind deine drei Lieblings-Pokémon aus der *Gold/Silber*-Edition?
1. _____
2. _____
3. _____

8. Wie beurteilst du die Verkaufspreise der Game-Boy-Advance-Spiele in Deutschland?
❑ Viel zu teuer ❑ Zu teuer
❑ Angemessen

9. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Pokémon-Aufkleber	____	❑	❑	❑
Japan/USA-News	____	❑	❑	❑
Erster Test des GameCube	____	❑	❑	❑
Reportage Nintendo Show	____	❑	❑	❑
Reportage Space World	____	❑	❑	❑
Interview mit Miyamoto-san	____	❑	❑	❑
Crash Bandicoot	____	❑	❑	❑
Advance Wars	____	❑	❑	❑
Spyro: Season of Ice	____	❑	❑	❑
Paper Mario	____	❑	❑	❑
Pokémon Stadium 2	____	❑	❑	❑
Wario Land 4	____	❑	❑	❑
Poster GameCube	____	❑	❑	❑
Zelda: Oracle of Ages/Seasons	____	❑	❑	❑
Pokémon Logbuch G/S	____	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 10/2001)
Ausgabe: _____/_____

12. Ich kaufe die N-Zone ca. _____ Mal pro Jahr.

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____

14. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____

15. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____

16. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

17. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 10 • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

World dagegen ist es so, dass sich die Pforten auch für das allgemeine Publikum öffnen.

Amed Mohammad

Speicher

Was ist eine Digicard? Ist es so etwas wie ein Controller Pak, nur für den GameCube? Und wie viel wird diese Digicard kosten?

N-ZONE Bei der Digicard handelt es sich um das neue Speichermedium für den GameCube, mit dem ihr Spielstände und Ähnliches speichern könnt. Die Form erinnert an die Memory Card für die PlayStation, die Digicard wird in einen der beiden Slots unter den vier Controllerports eingesteckt. Das von dir angesprochene Controller Pak wird ja im Gegensatz dazu nicht in die Konsole selbst, sondern in den N64-Controller gesteckt. Auf der Digicard befinden sich insgesamt 59 Blöcke (Controller Pak: 123 Blöcke). Spielstände von *Luigi's Mansion* und *Super Monkey Ball* nehmen jeweils drei Blöcke in Anspruch, *Wave Race: Blue Storm* benötigt zwölf Blöcke. In Japan kostet die neue Speicherkarte 1.400 Yen (umgerechnet ca. 25 Mark).

Stimmt es, dass man zum Speichern von *Super Smash Bros. Melee* eine so genannte Digicard braucht?

N-ZONE Wenn du freigeprägelte neue Arenen oder geheime Kämpfer nach dem Ausschalten des GameCube nicht verlieren willst, wirst du um die Anschaffung einer Digicard nicht herumkommen.

Anil Öz

Mehr GameCube!

Ich denke, langsam ist es an der Zeit, die GameCube-News auf mindestens eine ganze Seite zu vergrößern.

N-ZONE Deinem Wunsch kommen wir ab dieser Ausgabe nach. Nachdem es in den vergangenen Monaten eher spärliche News zum Thema GameCube zu vermelden gab, geht nun nach der Space World und der europäischen Nintendo Show in Sachen Neuigkeiten ordentlich die Post ab. Dem tragen wir Rechnung, indem wir innerhalb der vier News-Seiten nur noch die Japan/USA-News als einzelne Rubrik bestehen lassen. Der restliche Platz wird je nach Wichtigkeit unter den Systemen GCN, GBA und N64 aufgeteilt.

Tobias

Importprobleme

Wenn ich mir einen GameCube aus den USA zuschicken lassen würde, müsste ich mir dann einen Transformator zulegen, da die Amerikaner eine andere Stromspannung haben? Wenn ja, wie teuer wird das Ganze?

N-ZONE Da die Amis ihre elektrischen Geräte mit schlappen 110 V betreiben, brauchst du in der Tat einen Spannungswandler, um einen US-GameCube unfallfrei an eine deutsche 220-V-Steckdose anschließen zu können. Je nach Modell des Spannungswandlers musst du dabei mit ca. 50 bis 150 Mark rechnen.

Könnte ich auf einem US-GameCube auch deutsche Spiele spielen? Muss ich mir dann auch US-Spiele zuschicken lassen?

N-ZONE Da Nintendo offiziell einen Ländercode beim GameCube bestätigt hat, wird es nicht möglich sein, auf einem US- oder japanischen GameCube-Modell deutsche Spiele zu spielen.

Wo genau liegt der Z-Button auf dem GameCube?

N-ZONE Auf dem GameCube wirst du den Z-Button leider vergeblich suchen, dieser Knopf befindet sich auf dem Controller, und zwar über der rechten Schultertaste (R-Taste).

Wo wird man die Spielstände speichern? Auf dem Datenträger geht das ja nicht. Wird eine Festplatte eingebaut sein oder muss man auf Memory Cards speichern?

N-ZONE Zusammen mit der Cartridge verabschiedet sich Nintendo auch von dem batterieinternen Speicher, da dies auf der Mini-DVD nicht machbar ist. Eine Festplatte ist nicht eingebaut, somit musst du auf die bei dir scheinbar nicht sonderlich beliebten Digicards zurückgreifen, um deine Spielstände verewigen zu können.

Francesco

NINTENDO 64

Ich suche günstigen N64 mit 2 Controllern und Spielen wie Zelda Majora's Mask und Mario Party 2, Tel.: 0160/5460759, Preis variabel.

Verkaufe Zelda Majora's Mask + Spieleberater 90,- DM, verkaufe auch meinen Game Boy Color 80 MD, lasse auch mit mir handeln. Tel.: 08067/180130, Alex.

Verkaufe N64 + 4 Controller + Expansion Pak + 2 Mem. Cards + Rumble Pak + 8 Spiele z. B. Zelda, Banjo, Micro Machines, 1080°, Fighters D., Tel.: 06131/507820.

SUCHE NINTENDO 64

Suche funktionierenden N64 + Pokémon St. + Transfer, zahle max. 175,- DM dafür, ruft an 0160/3378221 oder schreibt SMS!

Suche Top Gear Rally für N64 in gutem Zustand, mit Anleitung, Preis nach Vereinb., Tel.: 06034/4777, ab 15 Uhr, fragt nach Andreas!

Suche Zelda: Ocarina of Time und Yoshi's Story für je 45,- DM, fragt nach Sarah Tel.: 07657/8903.

VERKAUFE NINTENDO 64

Rayman 2 40,- DM, Donkey Kong 50,- DM, Extreme G 25,- DM, Dark Rift 20,- DM, F1 Pole Position 15,- DM, Horror-Zombie-Spiel 65,- DM, für Game Boy: Harvest Moon 30,- DM, verhandelbar. Tel.: 04531/2211.

Verkaufe N64 mit 2 Controllern + 11 Spielen und einer Memory Card für 550,- DM, Tel.: 0511/466945, fragt nach Tobi!

Verk. Tony Hawks Skateboarding, Lego Racers und Mission: Impossible für jeweils 30,- DM, Tel.: 0751/5579404.

Für N64: Zelda Majora's Mask/Jap. 80,- DM, Onegai Monsters + RPG zus. 100,- DM, für GBC: Pokémon Crystal (jap) 80,- DM, Andi, Tel.: 07951/469214, ab 17 Uhr.

N64 umgeb. US + Jap. + Passport + Exp. Pak + Contr. Pak für 200,- DM, Doremon 1+2 (jap) zus. 100,- DM, Aidyn Chronicles (us) 80,- DM, Andi, Tel.: 07951/469214, ab 17 Uhr.

Verk. GBC 80,- DM, GBP 40,- DM, Lupe 50,- DM, Akku 150,- DM, Banjo-Tooie 90,- DM, Bomber Man 64 40,- DM, Glover 30,- DM, Super Mario 64 20,- DM, Mega Man 1,2 30,- DM, Tel.: 03720/34806.

Verk. N64, SNES, GB Pocket u. Spiele u. Zubehör, auch diverse Spieleberater, einzeln o. zusammen, verk. auch Star Wars u. Simpsons Videos, Tel.: 0175/7011055.

N64 + 3 Controller + Expansion Pak + Transfer Pak und 11 Spiele für 750,- DM, Spiele z. B. Zelda 2, Pokémon Stadium, Tel.: 0179/6202085.

N64, Controller, Exp. Pak, Rumble Pak, Controller Pak, Zelda 1, 2, Racing 2, Donkey Kong 64 für 390,- DM, Tel.: 02131/471996, fragt nach Chris!

N64 9 Spiele z. B. DK 64, Pokémon Stadium, 1 Controller, 1 R. Pak, 1 Exp. Pak, 2 M. C., 1 Transfer Pak, Pokémon Gelb für 270,- DM, Tel.: 040/6786880, ab 18 Uhr.

Verk. N64 + 2 Controller + 9 Spiele, Preis 444,- DM, Tel.: 02256/7979 oder 0178/2647198, fragt nach Dennis.

N64, 9 Spiele z. B. DK 64, Pokémon Stadium, 1 Controller, 1 Exp. Pak, 1 R. Pak, 2 M. Cards und Transfer Pak mit Pokémon Gelb für 270,- DM, Tel.: 040/6786880.

Verk. Shadow Man 25,- DM, Tel.: 02261/26298, Basti.

N64 zu verk. + 2 Contr. + 8 Spiele z. B. F1 World Cup/Fußball WM/Star Wars 1+2, Pokémon Stadium + Transfer Pak zum Game Boy, Neuwert ca. 1.200,- DM für 400,- DM, Tel.: 03761/82039.

N64, 2 Pads, 2 Memory, 1 Rumble, 1 Exp. Pak mit 18 Top Spiele, Preis nach VB, verkaufe auch einzeln, biete auch Pokémon Blau u. Silber, ab 15 Uhr, Tel.: 03525/739756.

Verk. N64 mit 5 Spielen, 1 Rumble Pak und 2 Pads inkl. Transfer Pak, VB 350,- DM, Tel.: 07081/3592, Stiven.

Verk. N64 + 3 Controller, Expansion, Controller + Rumble Pak + 10 Spiele z. B. Zelda 1+2, WWF No Mercy, Donkey Kong 64 u. Ego-Shooter für 800,- DM, Tel.: 05606/533000.

N64 + 2 Controller + Rumble Pak + Controller Pak + Expansion Pak + 9 Spiele, org. Verpackung 800,- DM, Tel.: 08756/444, ab 18 Uhr.

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche Zelda Majoras Mask gegen Bio Freaks oder zahle 50,- DM, Tel.: 08662/669648.

Tausche Stadium, Castlevania 1, Lylat Wars, Mario Kart gegen Perfect Dark, Excitebike, Turok 3, Armorines, Tel.: 0341/5645756, fragt nach Adrian.

Tausche N64 mit 10 Spielen gegen PlayStation und min. 5 Spielen, meldet euch ab 14 Uhr unter 02677/1780.

Tausche Banjo-Kazooie oder Wave Race gegen Banjo-Tooie. Bitte melden: Tel.: 07191/85121, Marko.

Tausche Banjo-Kazooie gegen Mission Impossible oder Bomberman Hero oder Mario Kart oder gegen Mario Party 2 Tel.: 037322/41262, fragt nach Tino.

SUPER NINTENDO

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche Secret of Mana für SNES, 09403/3633, Christian.

Wichtig! Suche: Zelda 3 kompl. + Sp.ber. und: NES + Zelda 1+2, Mario 1-3, auch andere! Alles bitte gut erhalten! Tel.: 02251/72891 oder 0175/8970567, Dirk.

Suche Breath of Fire 1+2 und Final Fantasy 3 (auch einzeln), Pro Spiel bis 40,- DM, Tel.: 0331/296155, Alex.

Suche Lufia und Power Quest, zahle pro Spiel bis zu 25-30,- DM, Christian Pschill, 80997 München, Korbinian-Beer-Str. 17.

Suche NES mit den Spielen Mega Man 1-5, zahle guten Preis, Tel.: 07331/440229, Ramazan.

VERKAUFE SUPER NINTENDO

NES: Turrican, Castlevania 3, North &South, Super-NES: Nobunaga's Ambition Spike (us), Cap. Novolin, Gemfire (us), Evermore, Tel.: 0171/9686851, Hajo.

Verkaufe Mario Paint, Super Hockey, Pl. Manager, FIFA Soccer, Donkey Kong Country, Sp. Tennis, Sp. Mario World, Sp. Soccer, Sp. Mario Kart, F-Zero (SNES), Tel.: 034206/51053, Preis n. VB.

Final Fantasy II org. verpackt für 100,- DM, Tel.: 0521/1438786.

Verk. Spiele: Time, Earthworm Jim, Mickey Mouse, Battle Toads, Aladdin und Art of Fighting, alles ohne Verpackung je 25,- DM, Tel.: 02977/709198.

INFO

Die glücklichen Gewinner

Hier die Gewinner der Gewinnspiele aus der N-Zone 08/2001

Kevin Klein, Gera – Maik Ledrer, Bonn – Benjamin Lind, Sindelfingen – Jena Otto, Oberhausen – Natalie Schmidt, Hannover

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt 5,- DM in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

GAME BOY

SUCHE GAME BOY

Suche Celibi für Gold/Silber, SMS oder Anruf unter 0173/6342515, wenn es geht: Nähe Deggendorf.

Suche Dragon Quest Monsters, tausche gegen Prince of Persia, mit Levelcodes, Tel.: 02307/83812. fragt nach Malte.

Suche Dragon Quest Monsters (GBC) für max. 100,- DM, meldet euch bei Christopher unter 05253/934370!

Für GB(C) Dragon Quest Monsters, verkaufe auch Pokémon-Karten (Holo), Preis n. V., Tel.: 02166/982451, fragt nach Marc!

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe Game Boy Color, Pokémon Blau, Rot, Gelb, Gold, Silber, Pinball, Trading Cards, Lösungsbücher, Link-Kabel und Light Shake, Tel.: 03364/62456, Christian.

Game Boy Color + Zubehör 75,- DM, Pokémon Rot, Gelb, Silber 75,- DM, 300 Pokémon-Karten 50,- DM, Tel.: 035201/80997, ab 15 Uhr.

Kirby Tilt'n Tumble (jap) 80,- DM, Zelda: Oracle of Seasons (us), Oracle of Ages (us) je 100,- DM sowie Lösungsbuch 20,- DM, Andi, 07951/469214, ab 17 Uhr.

Verkaufe o. tausche Golf, Pinball, Pokémon Silber u. Gelb und Sylvester und Tweety für je 30,- DM, Tel.: 037203/4806, Rebekka.

Verk. GBA mit 2 Spielen, Mario Advance und Tony Hawks 2, Preis zus. 450,- DM, (verhandelbar) Tel.: 08142/487147, fragt nach Christan.

Alle Pokémon Gold und Silber Level 100, Meisterbälle für 1,- DM, Tel.: 02166/982451, fragt nach Marc.

Verkaufe Game Boy Spiele, pro Spiel 10-20,- DM, Tel.: 036735/72606, fragt nach Max.

Hi, ich verkaufe Game Boy Spiele: Zelda DX und Power Rangers The Movie, Pokémon Pinball ca. 30-35,- DM, ruft an, Tel.: 0211/432870, fragt nach Tomas.

Verk. GB-Spiele BC-Kid 2, Spider-Man, Pokémon Rot und Blau für je 25,- DM und Pokémon Gelb für 35,- DM ohne Verp., Tel.: 02977/709198 ist die Telefonnummer.

SONSTIGES

Suche netten Brieffreund, ca. 14-16 Jahre alt, bin 14, Vivian Fickenscher, Untere Baumwiese 2, 61184 Karben.

Suche PS2 in gutem Zustand mit Tekken Tag, Memory Card und Controller für 400,- DM, Tel.: 02251/781678, nur von 15-18 Uhr anrufen.

SUCHE SONSTIGES

Suche gut erhaltene NES-Konsole und Spiele, möglichst billig, Tel/SMS: mit Preisvorstellungen an 0178/5725068.

Suche Ausgabe 04/2001 Nr. 47 N-Zone und Ausgabe 06/2001 Nr. 49 von N-Zone, Oliver Grobe, Bornkamp 5, 31600 Uchte, Tel.: 05763/2863.

Suche Dragonball Z, Spiele für SNES, möglichst PAL-Versionen und einen GBC unter 80,- DM, schreibt an: Eva Baier, Am Stadtpark 42, 38667 Bad Harzburg.

Suche PlayStation mit eingebautem Chip und min. 5 Spielen, bei Interesse ab 14 Uhr, Tel.: 02677/1780.

VERKAUFE SONSTIGES

Ich verkaufe alle Pokémon von der Goldenen Edition, auch alte, verkaufe auf Mews u. Celebis, bitte melden bei Patrick, Tel.: 0241/316767, St. Augustin.

Verkaufe 40-teilige Pokémon-Kartensammlung mit ausschließlich seltenen Karten wie Glurak, Turtok oder Quappo, Preis auf Anruf. Tel.: 0043/3164/64932 Österreich.

Verkaufe alle 251 Pokémon (auch Celebi) für alle Pokémon-Editionen, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 040/759373, fragt nach Janusz, ab 16 Uhr.

Pokémon-Karten zu verkaufen! Ich habe 69 Trainierte Karten 10,- DM pro Stück und 3 trainierte Holo, Karten, 15,- DM pro Stück, ruf an, Tel.: 02222/977761, Kai.

Verkaufe meine Pokémon-Karten über 840 Stück nur zus. 300,- DM, Tel.: 040/8300487.

Verkaufe Dreamcast mit Online-Zubehör, 1 Joypad, 4 Spiele und 1 Demo, alles für 145,- DM, Tel.: 02334/54215, bitte in Hagen! Fragt nach Lars!

Ich verkaufe billig und fair: Alle Pokémon für den GBC und Celebi mit allen Attacken, Items und Statuswerten auf Maximal, Tel.: 0228/328738.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

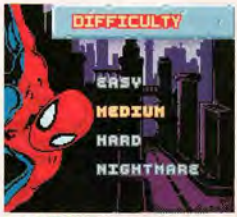
Widmen wir uns doch mal wieder dem guten, alten Game Boy Color. Im Zuge der vielen Spiele für den Game Boy Advance ist der kleine Racker in den letzten Monaten doch etwas zu kurz gekommen. Deshalb kommt jetzt der Doppelschlag mit Shrek und Spider-Man. Und damit die GBA-Freunde auch was zum Cheaten haben, gibt es noch Pitfall obendrauf. Bis zum nächsten Mal.

Euer Jean-Reiner Jung

Spider-Man 2 – The Sinister Six

Wie schön, dass es jetzt die Passwörter zu allen Levels gibt. So braucht sich Spidey nicht mit Aushilfsbösewichtern herumschlagen, sondern kann gleich zum fiesen Dr. Octopus marschieren.

Level 2	MP!63C
Level 3	PL851D
Level 4	MM947F
Level 5	TS6!96
Kraven	TS6!9G
Level 6	LR6!9G



ALBTRAUM Hier werdet ihr als Superheld richtig gefordert.

Wer jetzt immer noch Probleme hat, den sinistren Sechs eins auszuwischen, kann sich natürlich auch an unseren Cheats bedienen. Diese gebt ihr einfach im Titelbild ein.

Cheat-Menü
B, A, links, unten, oben, rechts

Nightmare-Schwierigkeitsgrad
A, B, Select, oben, rechts, unten

Teddybär-Minispiel
A, B, A, B, unten

BONUSSPIEL Rettet die suizidgefährdeten Teddybären!

Game-Boy-Cheats&Codes

Game-Boy-Xploder-Codes

Der Gameshark, der Xploder und das Action Replay sind externe Module, die über den Modulschacht an den Game Boy angeschlossen werden. Wenn ihr eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, könnt ihr mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.

TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD

Unendlich Gesundheit	91ea92c1
Unendlich Luft	91ea93c1

Pitfall: The Mayan Adventure

Lakamul-Rain-Forest-Level
Drückt im Titelbild A, L-Taste, A, R-Taste, A, L-Taste, Select, Select und Start, um euch in diesen Level zu teleportieren.

LAKAMUL Dieser Level ist düster und geheimnisvoll.

Neun Continues
Um neun weitere Versuche zu haben, drückt im Continue-Bild schnell hintereinander die Start-Taste.

Debug-Modus
Hier kommt die Krönung des Cheatens: Im Debug-Modus könnt ihr jede Menge Unfug anstellen. Drückt erst einmal im Titelbild L-Taste, Select, A, Select, R-Taste, A, L-Taste und Select. Wenn ihr jetzt die Select-Taste gedrückt haltet, könnt ihr mit der L- und der R-Taste die Levels anwählen. Im Spiel schaltet ihr euch durch das Drücken von Select und B alle Waffen frei. Des Weiteren könnt ihr den gesamten Level scrollen, indem ihr Select haltet und das Steuerkreuz bewegt.

Shrek: Fairy Tale FreakDown

Passwörter für Thelonius:

Dorf:	LRSVGTLXM	Kerker:	YFSVGTLXK

Passwörter für Shrek:

Dorf:	SMHTVKCQR
Kerker:	TQDFNHGGM
Sumpf:	TFGKWLSJJ (schaltet auch den Lebkuchenmann frei)
Dunkler Wald:	KDNBQGKVY
Brücke:	KWJPYXCQC
Schloss:	YNNHLBMBY (schaltet auch den Drachen frei)

NEUE WAHNWITZIGE CHARAKTERE Der Drache und der Lebkuchenmann stehen euch in einem neuen Spiel zur Verfügung.

GAME BOY COLOR

DieMaus

Verrückte Olympiade

INFOGRAMES

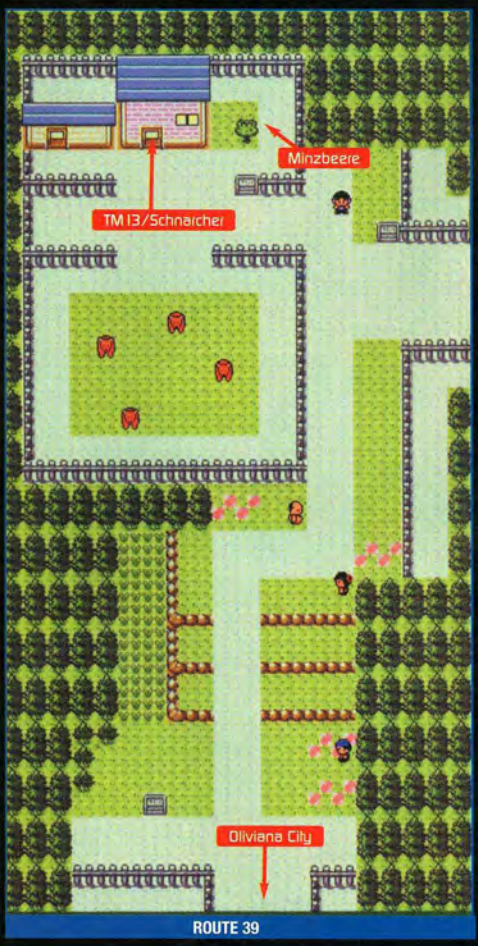
(c) I. Schmitt-Menzel / Friedrich Streich / WWF Lizenzhaus Köln GmbH
Die Sendung mit der Maus (R) WDR
Lizenz: Bavaria Sonor, Bavariafilmplatz 8, 82031 Geiselgasteig

NINTENDO ®, GAME BOY™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

LICENSED BY Nintendo

POKÉMON GOLD/SILBER LOGBUCH

Ahmet ist noch immer in Johto/Kanto unterwegs und macht fleißig Notizen. Auch diesen Monat wollen wir euch die genialen Logbucheinträge unseres Pokémon-Experten nicht vorenthalten. Lest weiter, um zu erfahren, welche haarsträubenden Abenteuer er diesmal bestehen musste!



ROUTE 39

ROUTE 38

Logbucheintrag Nr. 16

Am Ende meines letzten Logbucheintrags traf ich auf Enlei, Raikou und Suicune. Leider haben sich die drei Viecher sofort verzogen, als sie mich erblickten. Aber das ist kein Problem, denn die drei Ausreißer schnappe ich mir schon noch

ENDSTATION Ohne die Buntschwinge geht es hier leider nicht weiter. Jetzt fahr ich erst mal nach Oliviana City.

ROUTE 38 Schon bald bin ich in der Hafenstadt Oliviana City!

NERVIG Wenn doch diese Trainer nicht immer nerven würden!

KUHMUH-FARM Diesen überaus idyllischen Bauernhof muss ich mir auf jeden Fall näher ansehen.

früh genug. Ein Bewohner von Teak City gab mir den Tipp, dass sich das legendäre Flug-Pokémon Ho-oh im obersten Geschoss des Zinnturms befindet. Na dann – nichts wie hin! Leider ist meine Freude nur von kurzer Dauer, denn schon im Erdgeschoss des Zinnturms endet meine Ho-oh-Jagd, bevor sie richtig angefangen hat. 1 Ohne das Item „Buntschwinge" komme ich hier keinen Schritt weiter, also mach ich mich wieder vom Acker. Da mir nichts Besseres einfällt, fahre ich mit meinem Fahrrad nach Oliviana City. Dieses beschauliche Hafenstädtchen erreiche ich über die Route 38/39. 2 Auf dem Weg muss ich ein paar freche Trainer in ihre Schranken verweisen. 3 Ein kleiner Bauernhof erregt meine Aufmerksamkeit und ich beschließe, mir das Gut etwas näher anzusehen. 4 Ich unterhalte mich mit dem Guts-Besitzer und erfahre, dass sein Miltank krank ist und keine Milch mehr gibt. Wenn man dem kranken Euter-Pokémon ein paar Beeren verabreicht, dann sollte es ihm eigentlich wieder besser gehen! Bei der Heilung von Miltank geht mein kompletter Beerenvorrat drauf. 5 Doch als Belohnung für meine medizinische Behandlung bekomme ich TM 13 (Schnarcher) geschenkt und außerdem kann ich jetzt immer gesunde Milch kaufen – mit dem schmackhaften Getränk kann ich sogar meine Pokémon heilen! So eine gute Tat wird halt immer reich belohnt. Jetzt muss ich aber weiter nach Oliviana City!

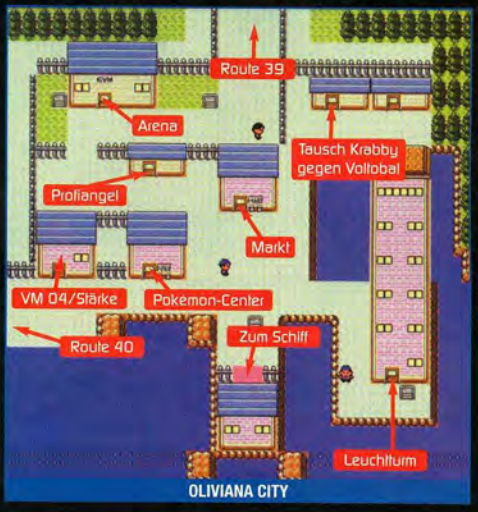
MUUUH! Wenn das kränkliche Pokémon Miltank ein paar Beeren frisst, geht es ihm sicher gleich viel besser.

Logbucheintrag Nr. 17

FIESLING Vor der Arena treffe ich nochmal auf den Rotschopf!

AMPHAROS Jasmin braucht die rettende Medizin.

Hach, die frische Hafenluft tut so richtig gut! Als Erstes hol ich mir den Orden von Jasmin, der örtlichen Arena-Leiterin. Als ich vor der Arena stehe, rennt mir der fiese Rotschopf entgegen! 1 Allerdings kommt es zu keinem Kampf und er verdrückt sich genauso schnell, wie er gekommen ist. Leider muss ich dann auch noch feststellen, dass die Arena-Leiterin gar nicht da ist! Laut einem Trainer befindet sich Jasmin im Leuchtturm und pflegt ein krankes Am-



LEUCHTTURM

TAUSCH

Geschäft ist Geschäft
In Oliviana City könnt ihr ein Krabby gegen ein Voltobal tauschen! Ihr solltet euch deswegen ein Krabby schnappen, denn Voltobal könnt ihr in Johto nicht in freier Wildbahn fangen!

DEAL! Hier könnt ihr ein fesches Voltobal ergattern.

Bootsfahrt! Während ich die Gegend nach einem Schiff absuche, treffe ich einen alten Typen. Er schenkt mir eine Profiangel und ich mache mich dankbar aus dem Staub. Endlich finde ich das Boots-Pier, aber leider ist der Weg zum Schiff M.S. Aqua gesperrt. 3 Mir bleibt also nur noch eines übrig: Mittels der Fähigkeit „Surfer" muss ich das gefährliche Gewässer auf eigene Faust überqueren. Doch meinen Mut habe ich ja schon unzählige Male unter Beweis gestellt und daher starte ich die Operation „Freischwimmer". Ich gewöhne mich schnell ans kalte Wasser und komme zügig voran. Leider wird man selbst auf hoher See nicht von nervigen Trainern verschont. 4 Ich muss feststellen, dass die schwimmenden Trainer recht hartnäckig sind, aber trotzdem verliere ich keinen einzigen Kampf. Plötzlich stoße ich auf eine Hand voll kleinerer Inseln. Sie sind von Felsformationen umgeben, die ich nicht überqueren kann. Die einzigen Zufahrtswege zu den Strudelinseln werden von mächtigen Wasserstrudeln blockiert. Später erfahre ich, dass ich die Strudel passieren kann, wenn ich VM 06 (Whirlpool) besitze. Jetzt aber weiter im Text! Als ich den Strand von Anemonia City erreiche, bin ich komplett durchnässt! Ich schleppe mich sofort zur Apotheke und schnappe mir die Medizin. 5 Danach gehe ich in das Pokémon-Center und lasse meine Pokémon heilen. Auch in diesem Städtchen gibt es eine Arena und wenn ich

ARENA VON OLIVIANA CITY

pharos. Ich radle also zum Leuchtturm und kämpfe mich bis zur Leuchtturmspitze hoch. Jasmin ist ganz besorgt um das schwächelnde Ampharos und bittet mich, Medizin aus Anemonia City zu besorgen. 2 Langsam geht es mir wirklich auf den Keks, dass ich immer den guten Samariter spielen muss! Aber da die Gute nicht in die Arena zurückwill, bevor Ampharos geheilt ist, muss ich wohl oder übel zusagen. Irgendwie muss ich also nach Anemonia City kommen, aber der einzige Weg dorthin wäre eine

PECH GEHABT! Leider will man mich nicht auf das doofe Schiff lassen.

SEESCHLACHT Im Wasser werde ich herausgefordert.

APOTHEKE Hier bekomme ich den Heiltrank für Ampharos.

Calendar Event

Cooles Geschenke
Ihr bekommt das Item Hackattack, welches die Attacken eurer Flug-Pokémon verstärkt. Deswegen solltet ihr euch Montag dick im Kalender markieren!

MONJA VON MONTAG Dieses nette Mädel hat ein Präsent für euch!

KIDS ZONE -

EUER MAGAZIN FÜR FERNSEHEN, KINO, VIDEOSPIELE

ALLE 14 TAGE NEU!

P3KN09

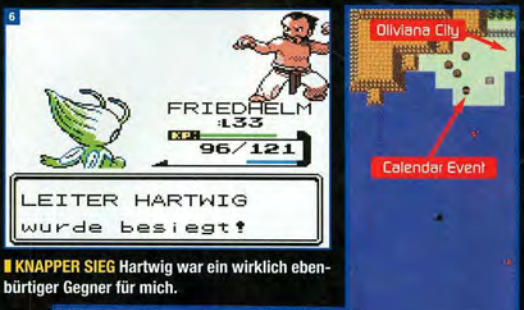
Kids Zone jetzt testen! Ruf an und hol' dir dein Gratisheft: 0451-4906-700

Ein Magazin von COMPUTEC MEDIA

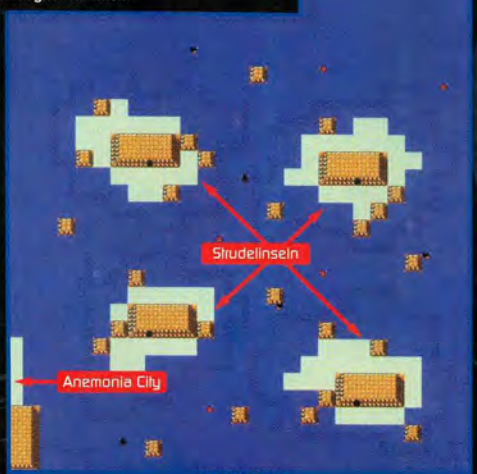
Kids Zone

- Alle Infos zu Pokémon, Digimon Dragon Ball und Monster Rancher.
- Kids-TV-Programm auf 8 Seiten
- Spieletipps für Game Boy, N64, PlayStation, PC, Dreamcast, PS2
- Musik- und Kinotipps
- Alle zwei Wochen mit super Aufklebern, Karten und vielem mehr
- Nur geniale DM 3,90

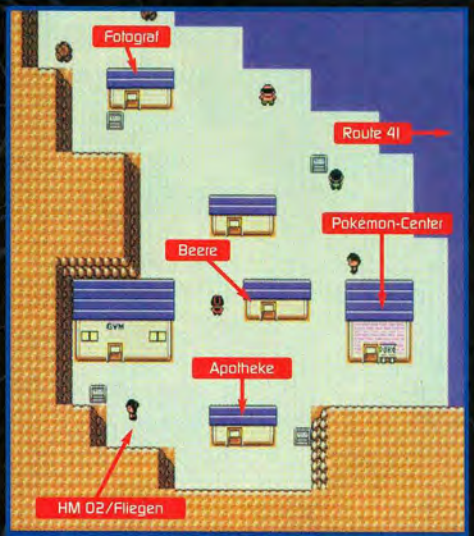
den Leiter besiegen kann, dann bekome ich den Faustorden und TM 01 (Wuchtschlag). Also marschiere ich rein, räume ein paar Trainer aus dem Weg und stelle mich dem Arena-Leiter Hartwig. Das Ergebnis ist knapp, aber ich triumphiere mal wieder! 6 Als ich das Gebäude verlasse, treffe ich einen Typen, der mir Vm 02 (Fliegen) vermacht. Jetzt kann ich sämtliche Orte bequem über den Luftweg erreichen! 7 Bevor ich in den Himmel entschwebe,



KNAPPER SIEG Hartwig war ein wirklich ebenbürtiger Gegner für mich.



ROUTE 40-41



ANEMONIA CITY

HEILUNG Gleich ist Ampharos wieder auf dem Damm.

ICH BIN DER KING! Jetzt gehört mir der wertvolle Stahlorden!

sehe ich mich noch mal in Anemonia City um. In einer kleinen Hütte bekomme ich ein Pottrott zur Pflege, welches ich dankbar annehme. Jetzt geht es wieder zum Leuchtturm in Oliviana City. Zum ersten Mal in meinem Leben fliege ich auf dem Rücken eines Pokémon! Als ich ankomme, gebe ich Jasmin die Medizin. 8 Ampharos ist wieder gesund und die Arena-Leiterin kann wieder zurück an ihren Arbeitsplatz. Ich laufe ihr hinterher und fordere sie in der Arena von Oliviana City zum Kampf. Obwohl ich der blöden Kuh so hilfreich zur Seite gestanden habe, macht sie es mir nicht gerade leicht! Undank ist eben der Welt Lohn! Ich besiege sie, schnapp mir meinen Orden plus TM 23 (Eisenschweif) und gehe von dannen! 9

VM 02 Mit dieser Fähigkeit kann ich fliegen wie ein Vogel! Welches meiner Pokémon ist mit VM02 kompatibel?

ARENA VON ANEMONIA CITY

Das Nuperman-Aboangebot:

sagenhafte 50% sparen

Tu dir was Gutes:
Teste N-Zone im Miniabo und hol dir zwei Ausgaben zum Preis von einer.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Eine Übersicht über alle Aboangebote findet ihr im Internet unter: **http://abo.computec.de**

Nas neistgekaufte Nintendo-Nagazin

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Ja, ich möchte zwei Ausgaben von N-Zone zum Preis von einer testen. P3 N 017

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-Zone, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von DM 3,83. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-Zone wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten bzw. Erziehungsberechtigten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten bzw. Erziehungsberechtigten

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Von Lesern für Leser

LESERTIPPS

Coole Cheats für heiße Tage. Diesmal muss ich ein spezielles Lob an unseren Leser Marcel Jaquet aussprechen – er hat fast immer am schnellsten die besten Cheats auf Lager und ist fleißiger Zocker und Mithelfer bei dieser Rubrik. Das Lob gilt natürlich auch für alle anderen Lesertipps-Einsender und ich hoffe, ihr helft weiterhin anderen Lesern mit eurem Wissen weiter. Viel Spaß beim Tricksen und Cheaten! **Werner Spachmüller**

LESERTIPPS
Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns! Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an
COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertipps • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
oder an: **werner.spachmueller@computec.de**

Space Invaders

Um im Classic-Mode zu spielen, müsst ihr folgendes Passwort eingeben: **CLS1281999DBM**

Im jeweiligen Level startet ihr bei richtiger Eingabe dieser Passwörter:

Level 02 Earth:	WWYXTC2NQW79VY
Level 03 Mars:	?WZ4VCLN4W81V8
Level 04 Jupiter:	RSSN3QJ78ßGJME
Level 05 Saturn:	WSPZMSO8N?H8NF
Level 06 Uranus:	EVL?QWKGJ3X8R5
Lecel 07 Neptune:	HV27RW1GN3YOR7
Level 08 Pluto:	MB7HRCLH3ZSR9
Level 09 Alien Home:	RV8RRC2HX3?RJC

SALAT Komplizierte Passwörter sind uncool.

Caner Karaha

Army Men Advance

Unser fleißiger Leser Michael hat uns freundlicherweise die Level-Cheats für den Charakter Vicki verraten, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Die Level-Cheats für Sarge haben wir bereits in Ausgabe 08/01 veröffentlicht.

Level:	Passwort:
02	GGRSGHMB
03	FSRSMJMB
04	DQRNBKMB
05	CSRJGBMB
06	BQRDMCPB
07	TJRDQDPB
08	SGRSCFPB
09	RJRNLQPB
10	QGRNRRPB
11	PSRJCSPB
12	NQRDGTPB

CHEATER! Der richtige Befehl befördert Vicki in den gewünschten Level.

Michael Kühner

Roswell Conspiracies: Aliens, Myths and Legends

Im Passwort-Menü können die Levels mit diesen Cheats direkt eingegeben werden.

Level:	Passwort:
02	BFBBBFBH
03	BGBBBFBJ
04	BHBBBFBK
05	BJBBBFBL
06	BKBBBFBM
07	BLVVBFBM
08	BMVVBFBN
09	BNVVBFBP
10	BPVVBFBQ
11	BQVVBFBR
12	BRVVBFBS
13	BSVVBFBT
14	BTVVBFBV
15	BVVVBFDB

AREA 51 Zeigt es den Aliens mit der richtigen Passworteingabe.

Christoph Munke

GT Advance Championship Racing

Mit folgendem Passwort werden bei *GT Advance* alle Autos, Strecken und beide Extras freigeschaltet. Geht hierzu unter „Optionen" ins Passwort-Menü und gebt Folgendes ein, achtet dabei aber unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung:
B93H LTzN Wn/X z<qJ

Alle Autos und Modi:
S/PD W1/H L8Q8 >VbB

Highspeed und viele Extras:
2QjD +D1Q 9Fy2 5B0C

SUPERCHEAT Ein Cheat genügt, um alle Levels, Autos und Modi freizuschalten.

Franko Michaelis

Herzlichen Dank!

Fabian Eberle – Johannes Heinlein – Stefan Iseli – Tarek Käufer – Kai Krückel – Thomas Kruczek – Stefan Müller – Stefan Müllner – Florian Paßlick – Felix Sander – Fabian Schneider – Karsten Schreiber – Brian Walter – Florian Wendt

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

Anschrift des Abo-Service:
KUNDENSERVICE:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
ZENTRALE SERVICE-NUMMER:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion:
Content Coordinator:
Werner Spachmüller
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Ahmet Iscitürk, Jean-Reiner Jung
Auslandskorrespondenten: Warren Harrod, Mike Sabine, Simon Price
Bildredaktion: Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth
Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz
Textchef:
Michael Ploog
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis
E-Mail: akr@cms.computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
Telefon: 0911-2872140
Fax: 0911-2872240

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 51,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 75,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 390,-

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, **VKZ** B 43739

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
Hardware, 64'Games, PC Action, MCV, PlayZone, Video Games, PSG

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2001 65.816 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ Suche ☐ Verkaufe ☐ Tausche ☐ Nintendo 64 ☐ Super Nintendo
☐ Game Boy Advance ☐ Game Boy ☐ Clubs ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name Anschrift Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Achtung Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	0190-824694	Mo.-So. 8°°-24°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	0180-5005806	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 31.10.2001 am Kiosk

Akte GCN

Wenn das gesamte Redaktionsteam morgens unruhig mit den Füßen scharrt und den Postboten in hektischer Vorfreude förmlich überfällt, dann kann das nur bedeuten, dass die GameCube-Lieferung aus Japan ansteht! In der nächsten Ausgabe öffnen wir die Akte GCN mit allen Einzelheiten zum GameCube, den Anschlüssen, dem Controller und den Launchtiteln!

Mario Party 3

Mitte November erscheint auch in Deutschland der dritte Teil der Nintendo-Feierlichkeiten. Mit 70 witzigen Minispielen, einer erweiterten Liste an Partygästen, einem überarbeiteten Battle-Royal-Modus und einem gelungenen Story-Modus für Solisten bietet das Spiel alles, was der *Mario Party*-Fan begehrt. Den großen Test gibt's in der nächsten Ausgabe.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- Im Test: Advance Wars (GBA)
- Im Test: Atlantis (GBA)
- Im Test: Wario Land 4 (GBA)
- Pokémon G/S-Logbuch 7. Teil
- Tolle neue Aufkleber

NICHT VERGESSEN!

Die nächste N-ZONE erscheint am 31.10.2001!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei ...

Oliver Gubba

Der 29-jährige Oliver Gubba ist European PR-Manager für Kemco

Was spielen Sie im Augenblick?
Seit über 20 Stunden – und das hat nichts mehr mit „Korrekturlesen" des deutschen Textes zu tun – sitze ich an *Mech Platoon* (GBA). So wie ich das sehe, beschäftigen mich die kleinen Roboter noch weitere 30 Stunden bis zur Endsequenz. Und nebenbei kämpfe ich mich noch durch das japanische *Final Fantasy 1* auf dem WonderSwan.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Bei *Mech Platoon* vor allem die fesselnden Missionen. Bei *Final Fantasy I* ist die Story sehr packend.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Final Fantasy III (US) auf dem Super Nintendo ist die Nummer 1: Das ist der Klassiker, die neuen Teile auf der PlayStation können sich daran nicht messen. Es muss nicht immer Grafik sein, Story zählt!
Super Mario Kart auf N64 und SNES: Die beiden Spiele haben mehr Mittagspausen auf dem Gewissen als jeder andere Titel.
Daikatana auf dem Game Boy Color: Da steckte in der Übersetzung einfach zu viel Liebe drin.

Was gefällt Ihnen am Gamecube am besten?
Die Grafik, die unsere (und andere) Programmierer aus dem Wunderwürfel herauszaubern können – genial und noch dazu einfacher als beim N64. Der Controller ist auch schick, wie beim N64 ist die Bedienung ruck, zuck erlernt.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ich würde gerne *Pilotwings* auf dem GameCube sehen. Das war auf dem N64 echt genial. Und ich kann mir vorstellen, dass *Mech Platoon* auf dem GCN atemberaubend wäre.

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Ich hab erst recht spät angefangen, mit 14 und einem Schneider PC-1512. Computersteinzeit. Den ersten Ärger mit Muttern gab es wegen *Boulder Dash* und *Defender of the Crown*.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Hin und wieder darf es auch ein gutes Jump & Run sein, aber ich bin wirklich eher der klassische Abenteurer- und Knobel-Typ. Rätsel, gebt mir Rätsel! Vielleicht liegt es daran, dass ich automatisch in jede Grube falle. Aber auch ein schickes Autorennen kann mich begeistern.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Es muss einfach zu kapieren und selbst bei Splitscreen gut erkennbar sein und die Schadenfreude in dir zum Übersprudeln bringen. *Mario Kart* und *Bomberman* sind solche Spiele. Oder es muss wirklich richtig schwer sein, wie *Eggo Mania* (GBA) – da sollten aber nur echte Könner gegeneinander antreten, sonst ist es mehr als unfair.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Universal Studios ist zum „Besten Konsolenspiel" der ECTS 2001 in London gekürt worden. Es ist aber lange nicht so unglaublich wie *Batman: Dark Tomorrow*. Da hängt DC Comics von der ersten Konzeptzeichnung an mit drin, das ist Kemcos größte Produktion bisher. Wenn der GameCube zu Ostern kommt, ist das das einzige Spiel, an dem kein Comic-Fan vorbeikommt. Und unsere GBA-Spiele machen alle tierisch Spaß: Kemco hat bis Ostern wirklich nur Top-Titel!

#196 Psiana

Typ: Psycho
Größe: 0,9 m
Gewicht: 26,5 kg

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Psiana könnt ihr nicht in der freien Wildbahn schnappen. Das Psycho-Pokémon erhaltet ihr nur, wenn sich euer Evoli am Tag weiterentwickelt. Dann wird es zu Psiana – entwickelt es sich nachts, wird es zu Nachtara. Evoli bekommt ihr übrigens von Bill geschenkt, dessen Haus sich in Dukatia City befindet. Psiana zu bekommen, ist zwar etwas kompliziert, aber der Aufwand lohnt sich in jedem Fall!

Fähigkeiten:
Konfusion
Ruckzuckhieb
Sternschauer
Psystrahl

#200 Traunfugil

Typ: Geist
Größe: 0,7 m
Gewicht: 1,0 kg

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Das Geist-Pokémon Traunfugil könnt ihr auf dem Silberberg schnappen. Allerdings müsst ihr etwas länger wach bleiben! Das extrem lichtscheue Pokémon treibt sich nur nachts herum und hat ein paar fiese Attacken auf Lager. Als Gegner ist es eine echter Quälgeist, aber für eure Party stellt Traunfugil ein überaus wertvolles Mitglied dar. Weitere Entwicklungsstufen sind übrigens nicht vorhanden.

Fähigkeiten:
Konfusstrahl
Horrorblick
Psystrahl
Leidteiler

#233 Porygon2

Typ: Normal
Größe: 0,6 m
Gewicht: 32,5 kg

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Porygon2 sieht nicht nur seltsam aus, sondern ist auch relativ schwer zu kriegen. Dazu müsst ihr erst mal in die Spielhalle von Prismania City. Dort könnt ihr ein Porygon kaufen – das nötige Kleingeld vorrausgesetzt. Das Pokémon kostet 9.999 Spielmünzen! Jetzt wird es kompliziert: Holt euch das Item „Upgrade" aus Saffronia City und gebt es eurem Porygon. Dann müsst ihr Porygon via Link-Kabel oder Infrarot-Port tauschen. Voilà! Porygon hat sich zu Porygon2 entwickelt!

Fähigkeiten:
Umwandlung2
Tackle
Umwandlung
Agilität

#195 Morlord

Typ: Wasser/Boden
Größe: 1,4 m
Gewicht: 75 kg

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Morlord ist ein ganz lieber Zeitgenosse. Der sympathische Knubbel ist ein gutes Allround-Pokémon und sollte in keiner Sammlung fehlen. Außerdem bekommt ihr Morlord relativ leicht: So findet ihr den kleinen Racker etwa auf dem Silberberg oder auf der Route 10. Doch ihr könnt es auch auf andere Weise kriegen. Wenn ihr ein kleines Felino schnappt, dann entwickelt es sich zu Morlord, sobald es Level 20 erreicht hat.

Fähigkeiten:
Rutenschlag
Slam
Amnesie
Erdbeben

N-ZONE

Pokémon Tipps & Tricks

Nintendo

Sammelkarte 156

#200 Traunfugil

N-ZONE

Pokémon Tipps & Tricks

Nintendo

Sammelkarte 157

#196 Psiana

N-ZONE

Pokémon Tipps & Tricks

Nintendo

Sammelkarte 158

#195 Morlord

N-ZONE

Pokémon Tipps & Tricks

Nintendo

Sammelkarte 159

#233 Porygon2